

# GUNDAM FIX

THE WORKS OF KATOKI,HAJIME



# TRANSITION

GUNDAM FIX  
TRANSITION



カトキハジメ

GUNDAM FIX 展  
GUNDAM 20th Anniversary

## 宇宙世紀を翔けた機動兵器の記憶——

会期:1999年4月7日(水)～4月14日(水)

April 7 - April 14 1999

会場:吉祥寺パルコ7階イベント会場

PARCO Kichijoji 7F event space

開催時間:毎日10時～20時

everyday 10AM～6PM

主催:角川書店

協賛:PARCO

GUNDAM 20th Anniversary  
THE WORKS OF KATOKI,HAJIME GUNDAM FIX

April 7,1999 (First edition,first printing)

© SUNRISE,Soutsu agency

© SUNRISE, Soutsu agency, NagoyaTV

© SUNRISE, Soutsu agency, TVAsahi

© KATOKI,HAJIME



## GUNDAM FIX に関するノート カトキハジメ

私がパソコンを利用して作品をつくり始めてから、5年あまり経ちました。この度のGUNDAM FIXに集めたのは、その間に作成した作品の大半を占める、ガンダムをテーマにした連作です。これは角川書店の月刊「ニュータイプ」誌で毎月1点ずつ描き下ろすというペースで、4年間に渡り連載されたものです。

作品の制作に使用したパソコンはApple社のPower Macintosh。ソフトは、ほぼPhotoshopのみを使用しています。

近年、市場におけるコンピュータグラフィックス利用のリアル系イラストレーションの状況を見ますと、もっぱら3Dソフトを用いたレンダリングによる手法が主流ですが、このGUNDAM FIXでは、3DCGを利用したのは1点のみで、あとは全てペイント機能を中心としたフレイクタッチの技法を使って描いています。

背景等に写真を使用している他、これといって決められた作業手順はなく、紙に絵の具で描くのと同じように、パソコン上で色を塗っています。3DCGでは、パソコンが物体のハースペクティブや陰影の加減などを計算してくれるのに対し、私の手丈ではデッサンは手で取り、色を決めるのも感覚が頼りです。それでもこれまでのように紙の上に描くことに比べると、絵の具や筆のコンディションを気にする必要がないし、写真と画との調色も其色を確認しやすい。作業を速けてやり直すことができる。など長所は多く、私の今の表現を得るためには大変適したツールだと思っています。

私はイラストレーションの仕事をするほかに、ゲームやアニメーション、トイなどの仕事にデザイナーとして参画しています。それ

らの仕事に特に不満があるわけではないのですが、たまに自分の中でなにかやり残した気分になることがあります。また、映画やビデオゲームのように、たいへんコストのかかった作品を観ていても、いつも自分の期待通りという訳ではないので、そんなときの満たされない気持ちが、私にとってGUNDAM FIXを創る原動力になっていたようです。

目頃、私達の目に触れるガンダムに関するビジュアルは、勇ましいボーイングで鮮やかな色をしている場合が多いと思います。それはおそらく本の表紙やポスター、商品のパッケージなどに用いるには、そうした方がみんなの注目が得られるといった判断があるのでしょう。それらは格好いいかもしれません、けれども似通った印象を与えることがあります。仕事でガンダムに関わるのが多かった私には、どうにもそれが不満で、もっと変わったビジュアルを見たいと思ったり、産も描かないなら自分で描きたいと思ったりしていたのです。

他人からの発注を待っても、そんな機会はないので、とうとう自分できっかけをつくって描画はじめることにしました。そうして自家のパソコンでさまざまな創作を試みたのが、この一連のGUNDAM FIXです。皆さんの観たかったビジュアルと、私の趣向の一致している点だが、少しでもあたらしく思います。



## Dis-Cover [GUNDAM-FIX]

矢野健二

(角川書店ニュータイプ編集部)

「ずっと疑問なのは、みんなも私と同じように、ガンダムが美形で街の中にいたらどんなふうに見えるか、イメージを広げているのだろうか?アニメの画面で見たそのまのビジュアルに頼みとまどっているのではないだろうか?」  
画集「GUNDAM-FIX」の「あとがき」に、カトキハジメはこう書きつける。

「私に思いつけるイメージをなるべく具体的に推してみよう、そうすれば、それをきっかけにして、これまで気付かなかった巨大ロボットの面白さに気付く人たちがでてくるかもしれない……」

そのようにして、「GUNDAM-FIX」の企画はスタートしたのである。なるほど、4年間の連載の集大成としてまとられた画集は、カトキハジメの脳内に存在するガンダムのイメージを、限りなく精緻で「具体的に」描出した成果として存在している。

この「あとがき」が表明しているのは、メカデザイナーノイラストラーターとしてのカトキハジメの芸術的なスタンスだ。アニメで満足している読者に「もっとかっこいい、もっとリアルなガンダムを提示してみせる」という芸術的な姿勢。

ここでのカトキハジメは、ずいぶん大人しい。彼の作品がもつ戦略や方法論は巧みに隠蔽されている(それは、作者の慣らしきであったり、隠れゆえであったりするのだろうか)。

だからここに記される一文は、隠すためにかけられた覆いをはずす(dis-cover)作業になるだろう。そして、それは「GUNDAM-FIX」を発見(dis-cover)する作業ともなるはずだ。

16世紀ヨーロッパの発明である「啓蒙」とは正しく「蒙」を「啓く」、(無知という暗が)光をもちらす、という意味である。

英語でenlightenment、光を照らすということだ。その暗闇に差し込んでくる一糸の光は、真理と名づけられた光、唯一絶対の理性の光だ。世界を両手光に導かれ、民衆は立ち上がり、たとえばフランス革命は起こった。しかし、この光に照らされた革命は、同時にテロリズムと独裁の一大スベクタクルでもあった。この刺激に満ちた流血劇に呼応するかのよう、16世紀のヨーロッパの光のテクノロジーによって成立した視覚文化が隆盛を極めた時代でもあった。ファンタスマゴリア(幻燈器械)、パノラマ、ジオラマ。光学的魔術によるスベクタクル興業が大衆を魅了した。啓蒙思想による革命と、光のスベクタクルは同じコインの表と裏だ。この幻燈器械による見せ物が上演される暗い劇場(ましく「暗い部屋」=カメラ・オブスキュール)はすなわち「世界」の比喩にはかならない。そしてパノラマを見ることは、「世界」をいっぺんに見ることだ。

王を処刑し、民衆に自由をもちた革命が、まさにパラダイム・チェンジを引き起こし、世界の在り方を変え、一方で植民地主義がヨーロッパの外部を食い尽くしていく。世界が心理的にも地理的にも加速度的に広がる時代。光の技術(テクノロジー)は、見ることで世界を把握する技術(テクニク)だった。世界を正しく認識する方法としての遠近法が、とどめなく外へ増殖する世界を一幅の「絵」として定位させる装置として路線が発明され、洗練されていった。唯一絶対の場所から世界を眺めることで世界を把握し、世界を閉じこめることに血道をあげた世紀が、フランス革命から始まる100年間ののだ。 表象＝再現の技術。世界を把握する技術の連鎖により、ヨーロッパ的世界は「近代」を形成してきた。しかし、その表象＝再現の技術は……たとえば遠近法によって成



立する「リアル」な絵画がひとつの視点しか認めないように――世界そのものの多様性を圧殺する技術でもある。

ヘルセウスによるメデューサ殺しの神話を思い出そう。見る者を石化するメデューサを殺すためヘルセウスがとった戦略とは、メデューサを直接せずに鏡に映ったその姿を追い、殺す、というものだった。ヘルセウスこそは、のちに世界にノモス（秩序）をもたらす英雄である。世界を統括することは、対象物そのものの覚ぶる力を鏡（＝絵画＝鏡像）に閉じこめ、殺すことなのだ。

この起源における殺戮の事実を隠蔽し、唯一絶対を標榜するのが（啓蒙主義的な）ヨーロッパの「近代」ではあるまいか。

カトキハジメの啓蒙的なふるまいに、このような置は仕付けられていないだろうか？ よりリアルな、自分の脳内に存在するリアルなガンダムを描き出すとき、カトキハジメは専制君主として君臨していないか？ 世界はこのような姿をしている。世界はこのような見るべきなのだ。砂塵とはそのような抑圧を見る者に強いスタンスでもある。

このような18世紀的な欺瞞にたいして、別の方法論によって世界を描こうと試みたのが、19世紀後半に発生した印象派である。客観性によってではなく、主観により（私的な体験により）世界を描く試み。

＜印象派とは何か？ 一概にはいえないことだが、絵画を描く動機が、「世界」の側から「私」の側にシフトしたのだといえ、それを理解するための距離にはなるだろう。今日、このシフトの意義は美術史の範疇を超えて大きい。なぜならそれは、客観的な対象というものはなく、対象は「見ること」によって大きく変化する

ということを意味するからだ。そしていずれそれは、「見方」によってある程度まで自由に変化させることができる、という次元にまで至るからである＞（樺木野衣「知覚の解」）。印象派の画家はアトリエを捨て、外で絵を描いた。そこは風が吹き、太陽の光はうつろい、常に変化する流動する世界だ。

美術評論家の樺木野衣は前掲のエッセイで、印象派が踏み出した一歩が、シュルレアリスム、サイケデリックのアーチストへと続く様子をく「対象」から「印象」へという方向が、「眼」を超えて「心」まで至るのに、その時間はかからなかった＞く対象の客観性というセントラル・ドグマが打ち破られてしまった以上、筆を切ったように溢れ出てしまった世界に対する感覚が、「眼」をも突き破って「脳」にまでその私性を押し広げたとしても何の不思議もないだろう」と論ずる。

脳内に出現する光景。そこに満ちる光は、もはや自然の光ではない。しかし、その光は印象派が野外で捉えようとした自然の光と同様に（むしろそれ以上に）多様で「リアル」なものである。サイケデリックの画家たちはこの脳内の光を捉えるために蛍光塗料を多用した。それは＜蛍光塗料が、外からの反射ではなく、おのずから光り輝くかのような印象を見るものに与える＞（樺木野衣「前掲書」）からだ。

だから、カトキハジメが「GUNDAM-FIX」をスタートさせた時、その道具としてCGを用いたのはこのような文脈において、至極当然の選択だったのだ。脳内にのみ存在するイメージ、神話や童話を題材にした画家たちとも違い、端から虚構だということがわかってきているガンダムというモチーフ。いまだかつて自然の光に照らし出されたことのないモチーフを描き出そうと決意した

時、その道具は内部から発光するモニター上に描出すCGでなくてはならなかったのだ。CGが「写真と見紛うばかりの」リアルさを演出できる道具だったからではないのだ。

このようにカトキハジメの方法論を理解するとき、彼の作品は誰の真制主義を抜けだし、印象派の系譜に連なることとなる。カトキ版ガンダムはく「見方」によってある程度まで自由に変化させることができる、という次元にまで至るようになった。

だから「GUNDAM-FIX」という作品量は、決して「読者に巨大ロボットの面白さを伝える」という啓蒙的なレベルに留まるのではない。それは印象派があくまで「私」の側において世界の有様を忠実に描き出そうと試みたのと同様に、シュルレアリスムやサイケデリックの画家が「私」の「心」や「脳」の側においてその世界の様相をリアルに描き出す方法を模索したのと同様に、ガンダムの「リアル」(多様性と書いてもいい)を「私」の側において提出してみせる、という試みなのだ。

しかもこの時点における「私」が提示すべきビジョンは、シュルレアリスムやサイケデリックの画家たちが「心」や「脳」から発信するビジョンが、実は(それが印象派の系譜に位置する以上)いったん「眼」を経由した現実の「世界」を少なからず参照している(だから、それらは世界認識の方法を再構成するものであり、たとえば「サイケデリック革命」などというモチーフも存在するのだろう)のとは異なり、アニメーションとして提出された物語、世界観、設定などを参照するしかない。圧倒的に多様性という側面では不利な試みを強いられるのだ。

では、その多様性をどこから読みあげてくるのか?

カトキハジメはその想像力とセンスでこの試みに挑み、成功を収めた。しかし、そ

の成功はある境界をあらわにしていたのではない。ガンダムという虚構を相手にする以上、そこには常に、彼の作品を印象派以前の画家が神話や象徵への解釈や再構成(それは世界を把握したいという、あの18世紀的な欲望につながる)を主な仕事としていたレベルに引き戻す危険が潜んでいる。虚構だから何もかもが自由になるわけではない。むしろ虚構だからこそ、いったん世界が確立されてしまうと、それを崩すことは困難になるのだ。虚構は成立したその瞬間から、それを維持するためのルールが網の目のように無数にはりめぐらされ、自由を奪うのだから。その世界での作業は、虚構を補強することにはなっても、変革することにはならない(参照次元を変革したら、そこに依拠する作品は成立しないのではないか)。

「GUNDAM-FIX」は、ガンダムというゲームのルールを知り尽くしたカトキハジメだからこそ成した作品である。ルールの着点をつき、網の目をいかくぐり、罅隙の隙に陥ることもなく、走り抜けた。しかし、そのゴールの先にあるものを目標とせねばならない。カトキハジメに奪取された「次」なるテーマは想像以上に困難を伴うだろう。カトキハジメの脳内に残るビジョンはいまのところ、誰にも予想がつかない。言えることはただひとつ。もう後戻りはできない、ということだけだ。

参考:「目の中の劇場」高山宏・真土社  
「世紀末真説」高山宏・三省堂  
「原子心母」横木野矢、河出書房新社



「 Katoki Hajime's comment 」

■ Nishijima Daisuke's comment

# GUNDAM FIX transposition

---

THE WORKS BY **KATOKI,HAJIME**

Newtype1995 1月号  
連載第1回

#01



「この本の表紙のイラストは、角川書店から発売された私の画集『GUNDAM FIX』の表紙の習作である。普段から必ずカラーキャンパス（着色したラフ画のようなもの）を作っているわけではないが、この度の画集の作成に際しては、具体的な仕上がりイメージを掴むために作成した。角川書店ニュータイプ誌99年1月号付録のカレンダーにも使用したが、今回それを若干加工している」

「GUNDAM FIX」の連載第1回目は、ファーストガンダムへのオマージュでスタートさせた。79年4月7日放映の第1話において主人公アムロが操縦したRX-78-2が立ち上がる瞬間を拝見したものだ。私のようなファースト世代には、非常に印象に残っているショットだ。画集に収録するにあたって色合いをかなり修正した」

# U.C.0079

## RX-78-2 GUNDAM

### RX-78-2ガンダム

TV:MOBILE SUIT GUNDAM  
TVシリーズ 機動戦士ガンダム  
On Air 1979.4.7~1980.1.26-NAGOYA TV  
Height 18m  
Weight 43.4t  
Power 5000hp  
Pilot:AMURO RAY  
Assignment:EARTH FEDERATION FORCE  
Design:KUNIO OKAWARA





■全てのガンダムの原点でありシリーズ第1作目の作品「機動戦士ガンダム」に登場、ルウム戦役において惨敗を喫した地球連邦軍が、ジオン軍のMSザクに対抗して開発したV作戦の要となる汎用試作型MS。自己学習型コンピューターなど、画期的な発想が盛り込まれている。サイードに導く主人公アムロ・レイはジオン軍の強襲をきっかりにRX-78-2のパイロットとなる。

マシンとしての存在感が希薄になることを考慮し、意圖的にMSに感情を持たせないことに一貫して取り組んだGUNDAM FIXだが、この作品に関しては例外的に真正面から「光る目」が描かれている。言うまでもなくテレビ放映第1話のシーンを再現した絵。GUNDAM FIXという表現世界を構築している経緯の気負いや緊張の感じられる貴重な作品であり、裏を返せばカキ本人の機嫌な心情がストレートに読みとれる希有な作品とも言える。記念すべき連載第1回に掲載。

Newtype1995 4月号  
連載第4回

#02



「V2 ではこの程度のラフしか描けなかった。つまり下描きもスクヤニングをしないで、いきなりパソコン上で描きはじめている。この頃のPhotoshop 2.5はまだレイヤー機能がなく、下描きをアタリにするのは、かえって面倒だったと記憶している。画面の回りの部分が濃いのは、実際の写真でみられる周辺減光の様子を表現したもの、広角レンズで撮影すると、空の明るさは全体で均一にならないことが多い。それと偏光フィルターを使用した際に空が黒っぽく写る感じを表現したかった。これを描いたのは連載開始間もない頃で、納品時に「模型を撮影したんですか」と言われたが、模型を撮影してもこんなふうには写らない。まあ案外営業だと思っておこう」

# U.C.0153

## LM314V21 VICTORY TWO GUNDAM

LM314V21 V2ガンダム

TV:MOBILE SUIT VICTORY GUNDAM

On Air:1993.4.2~1994.3.25・TV ASAHI

Height:15.5m

Weight:11.5t

Generator:7510kw

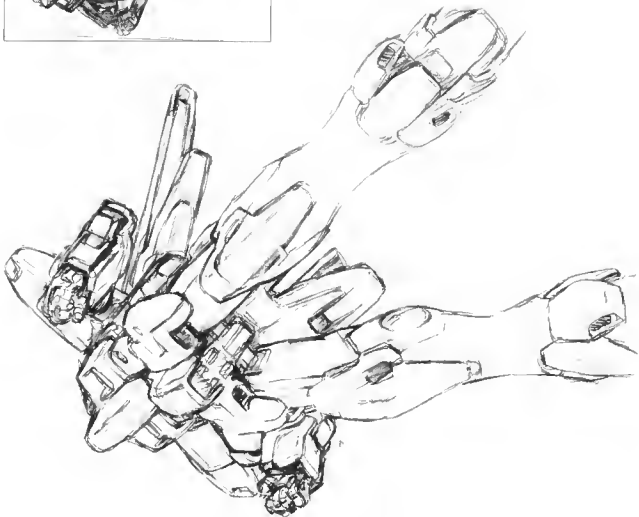
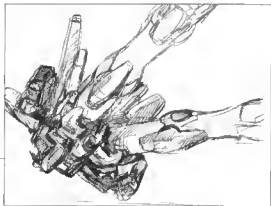
Pilot:USO EWIN

Assignment:LEAGUE MILITAIRE

Design:HAJIME KATOKI

■ガンダム久々のテレビシリーズにして富野由悠季監督作品「機動戦士Vガンダム」に29話から登場したMS。背部に装備された高初速推進システム、ミノフスードドライブがV2ガンダムに格段の機動性を与えている。パイロットは若年13歳のウノ・エヴィン。デザイン的には、Vガンダムをリファインした結果生まれたのがこのV2ガンダムである。

航空機のようなV2ガンダムが飛行する姿を見上げたといった感じの構図は、旅客機が低い飛行を名古屋空港や、香港の香港空港の光景か、または基地近での戦闘機の低空フライパスを思い起こさせる。顔もあえて隠すことによってガンダムからヒーロー性を削ぎ、ただそこにある巨大な存在として描いたこの作品はGLUNDAM FIXの方向性を最初に指し示したものである。連載においてカキはMSの正面から光を当ててくることを嫌う傾向があったが、この作品に関してはそれは同様である。それにしてもV2のすわりと伸びた足や、ふらはぎの美しい曲線にフェティッシュな気持ちを持ち立てられてしまうのは、やはり争いすぎだろうか？





Newtype1998 7月号  
連載第43回

#03



「地球位軌道上の物体にたいして地球の光は、最も影響の大きい光あたり得る。太陽だって相当明るいはずなのだが、こんな逆光みたいなライティングになることもある。たくさんパーツに渡もれたスーパーガンダムは、モジュールが連結された宇宙ステーションみたいにに見えるにちがいない」

# U.C.0087

## FXA-05D+RX-178 SUPER GUNDAM

FXA-05D+RX-178スーパーガンダム

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2~1986.2.22・NAGOYA TV

Height:18.5m

Weight:UNKNOWN

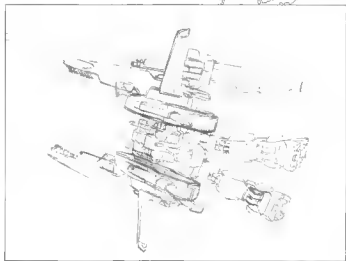
Pilot:EMMA SHEEN

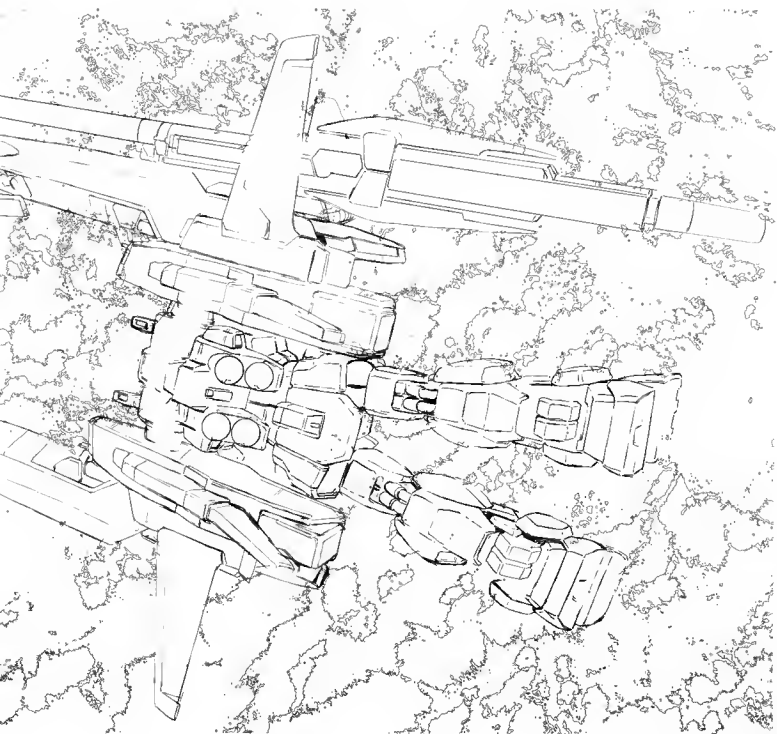
Assignment:A.E.U.G.

Design:KAZUMI FUJITA

■ティターンズの新型MSに対抗するべく開発されたガンダム Mk-「の強化ユニットが[Gディフェンサー]、ガンダム Mk-「とGディフェンサーとの合体形態をスーパーガンダムと呼ぶ。「機動戦士Zガンダム」には第22話から登場。Zガンダムへ移ったカミーユ・ビダンに代わりエミ・シーイングがパイロットとなる。

複合体であるスーパーガンダムがずっと背を向けているせいか、一見した限りでは、MSの意匠のようなものが全くと言っていいほど読みとりにくくなる。ロシアの宇宙ステーション「ミール」を参照したというが、確かにガンダムが横心状態で浮いている様には、宇宙ステーションの持つ独特の静けさなり孤独さのようなものが共通している。眼下にパノラマのように広がる地球、その縁の遠の有機的なディテールがMSの無骨さと冷たさとのコントラストとなって、眩暈を感じさせる絵である。





Newtype1995 11月号  
連載第11回

#04



「連載11回目にして初めて宇宙を背景にして描いたのがこの作品。何故なかなか宇宙を描けなかったかと言うと、ガンダムの活躍シーンは宇宙であることが多いので、なるべく地上の面を描くように努めないと、連載全体で宇宙の画ばかりになってしまう恐れがあったのだ。地上の画に比べると宇宙空間は画面のバリエーションに乏しいのも原因だ。これを描いたのは「ガンダムW」の放映期間中であり、ゼロの登場に合わせて発表したかったので、まだ絵コンテもない時期に、想像で描いた初登場のシーンである」

# A.C.195

## XXXG-00W0 WING GUNDAM 0

XXXG-00W0ウイングガンダム0

TV:NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING

On Air:On Air:On Air:ON AIR:1995.4.7~1996.3.29・TV ASAHI

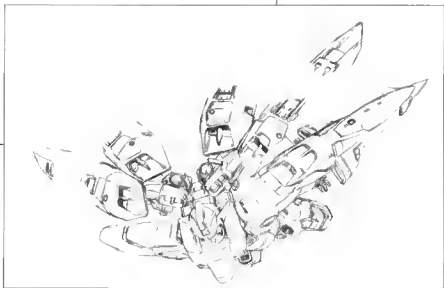
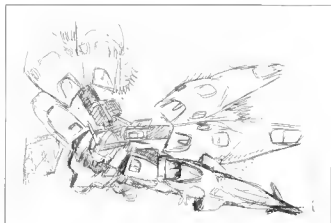
Weight:16.7m

Height:8.0t

Pilot:HIERO YUY

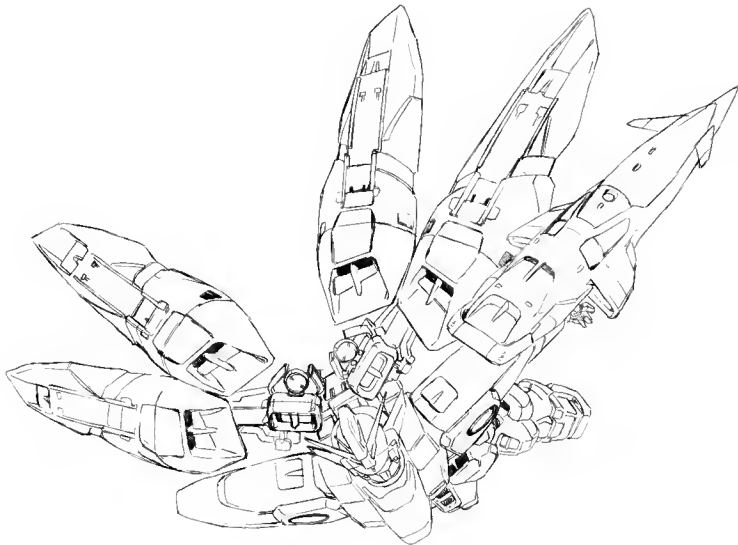
Assignment:UNKNOWN

Design:KUNIO OKAWARA



■「機動武闘伝Gガンダム」に続く、宇宙世紀を舞台としないガンダムテレビシリーズ作品「新機動戦記ガンダムW」に登場、ドクター(他5名の科学者)によって開発されたが、「ゼロシステム」の危険性を恐れ一度封印された機体である。結果したのはゼロ・ユイだけでなく、張五飛やトロワ・バートンなど種族名がパイロットとなった。巡航形態へ変形時には翼がWの文字を形作る。美少年8人を主人公に配した扱い通り、女性ファンからの支持が特に高い作品であった。

眼下に地球を見おろし宇宙を行くガンダムは、その身体よりもむしろ背部の翼部分のラインの美しさが強調されて描かれている。また、実はGUNDAM FIXの連載において初めて大賞争外を逃した作品でもある。少年たちの置かれた浮遊的な状況が読みとれる。モチーフとなった作品のイメージをあえて壊すことのない作品となっている。



Newtype1998 8月号  
連載第44回

#05



「フィルムには登場しない機体である。これといったストーリーもないので、イメージが湧きにくい。80年代のガンブラブーム当時、ボクスアートかなにかで、このような構図で描かれたイラストがあった。たしか機体の運用試験中というキャプションがあったと思う。そのオマージュのつもりで描いている」

# U.C.0080

## FA-78-1 FULL-ARMOR GUNDOAM

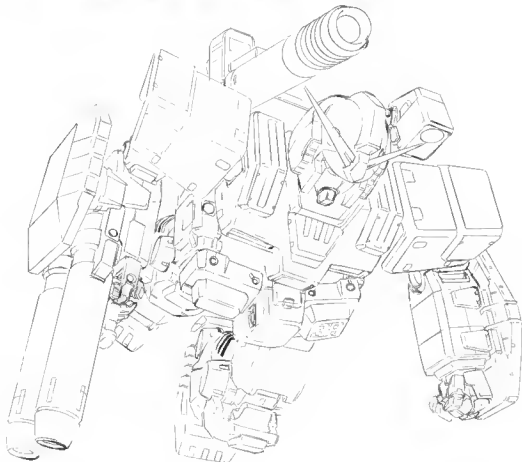
FA-78-1 フルアーマーガンダム

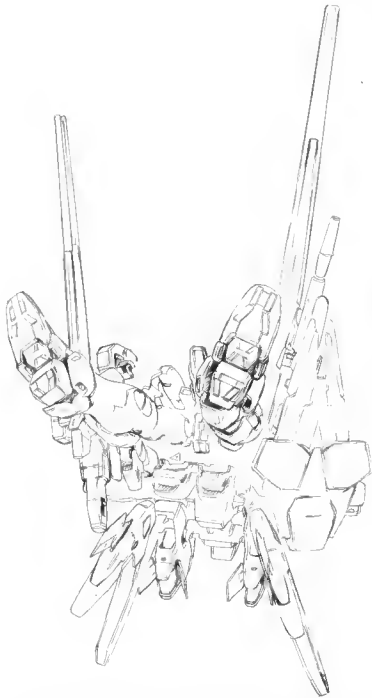
Story:MSV  
Sensei 1984・COMIC BONBON  
Height:UNKNOWN  
Weight:UNKNOWN

Generator:UNKNOWN  
Pilot:UNKNOWN  
Assignment:EARTH FEDERATION FORCE  
Design:KUNIO OKAWARA

画「コミックボンボン」や「テレビマガジン」といった講談社系児童誌で企画された後にMSVとしてプログラム化された。ガンダム映像作品には登場しないガンダム。RX-78に対するミリタリーの解釈によるデザインが当時としては実に斬新であり、またリアルに感じられた。増設装甲と武装強化を計り、二連装ビームライフルとロケット筒を装備。企画ものという都合上、データに関してはほとんど不明ということになっている。

連載終盤になって登場した作品。ミリタリー色の強いフルアーマーガンダムの機体を地上ではなくあくまで宇宙に置き、左下からの光によって機体のゴツゴツしたボリューム感がよりよく表現されている。右肩のロケット筒を突き出し宇宙空間を渡るガンダムは、「機動戦士ガンダム」のお父さん的存在であるロバート・M・ハインラインの「宇宙の戦士」のバードスーツのイメージ画と重なって見え、その意味では実に正しいガンダム像と言えるのかもしれない。時間的に、映画「スターシップ・トルーパーズ」の公開を参照したのかもしれない。ここで描かれたフルアーマーガンダムは、宇宙に属くラクモ野郎どもを連合兵に出現した機動歩兵部隊なのだろうか？





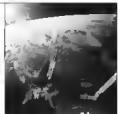
■V2ガンダムに突撃・白兵戦用のオプション「アサルト」と中・長距離攻撃用オプション「バスター」を装備した、まさに最強のガンダム。「機動戦士Vガンダム」第49話に登場し無敵のラストを飾り上げた。「アサルト」と「バスター」は、同時に装着しても相互に干渉し合わない設計になっている。パイロットは、ウツノエツピン。

天地ひっくり返ったV2ガンダムの家が、絵として想像を突いている作品。まあ、宇宙空間では天も地もないのだから実態は別段不自然ということはないわけだが。左手に見えるのは、スペースシャトルのミッションスペシャリストが操作し人工衛星を操るマニピュレーター。地球を育いて、マニピュレーターから切り放されたV2ガンダムの姿に、発達軍官の緊張と解放さが漂っている。マニピュレーターによって回収されるガンダムステイメンの家を描いた72ページの作品と対をなす一枚。度しきる先によるレンズの反折など、繊細な表現に取り組んでいる作品でもある。



Newtype1997 11月号  
連載第38回

#07



# U.C.0153

## VICTORY TWO-ASSULT BUSTER GUNDAM

ヴィクトリーアサルトバスターガンダム

TV:MOBILE SUIT VICTORY GUNDAM  
On Air:1993.4.2~1994.3.25・TV ASAHI  
Height:15.5m  
Weight:14.6t  
Generator:7510kw  
Pilot:USO EWIN  
Assignment:LEAGUE MILITAIRE  
Design:HAJIME KATOKI

「5年前のプラモデルを掘り出してデッサンした。非常に複雑なガンダムである。当時V2ガンダムのプラモデルのバリエーションとして、V2アサルトとV2バスターという2種類の商品がリリースされたが、これはその二つを組み合わせたもの。プラモデルをちゃんとアサルトバスターに組んだのは、実はこの時が初めてだ。このガンダムの過剰さを表現するには、真下から眺めた構図が最適であると判断したのだが、作者の意図を理解してくれない人案も居た。でも自分では満足した仕上がりになった」

Newtype1997 5月号  
連載第29回

#07



「ガンダムのゲームという大抵オリジナルMS、またはオリジナルガンダムが登場するものだが、商品価値を高めるためのだけの目的で登場させてケアの充分でないゲームには少々うんざり。でもこの「戦慄のブルー」は結構好きだな一品だ。この「ブルーディステニー」もお話の後半では、やはりガンダムっぽい外観に変わっていくのだが、一番ガンダムらしくないこの1号機が嫌い。ゲームのイメージから舞台は基地か工場をと思い、背景写真には横須賀基地の周辺の景色を使用した」

# U.C.0079

## RX-79BD-1 GM BLUE DESTINY

RX-78 GMブルーディステニー

GAME:MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY 1〜3

On Sale:1996.9.20〜1997.3.7 BANDAI

Height:UNKNOWN

Weight:UNKNOWN

Pilot:YU KAJIMA

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

Design:KUNIO OKAWARA

■新しいガンダム、ブルーディステニーが脚をつき、動きたそうとする瞬間が描かれた作品。ブルーディステニーと呼ばれ、EXAMシステムを搭載したMSは合計3機存在するが、ここではあえて頭部がジムのそれである1号機が描かれている。工場を背景に、これといったポーズを取ることなく描かれたこのMSは、全くガンダム然としたところがない。しかし、角もない目もないこのMSは、それでもなおガンダムなのである。



■ポリゴン・アクション・ゲームソフト「MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY」に登場した、連邦軍が極秘に開発したニュータイプ用の実験MS。1号機の胴部はジムのもの、ジオンからの亡命者であるモーゼス博士が開発したシステムEXAMをのこつての物語が描かれた本作は「紙機のブルー」、「審を受け継ぐもの」、「戦かれし者」と3部作構成になっており、ゲーム&ガンダムファンの好評を博した。







Newtype1996 4月号  
連載第19回

#08



# A.C.195

## XXXG-01W WING GUNDAM

XXXG-01W ウイングガンダム

TV:NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING

On Air:1995.4.7~1996.3.29-TV ASAHI

Height:16.3m

Weight:7.1t

Pilot:HEERO YUY

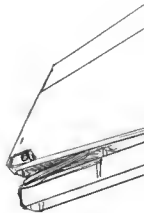
Assignment:UNKNOWN

Design:KUNIO OKAWARA

■A.C. (アフター・コロニー) 195年を舞台とした『新機動戦記ガンダムW』に登場。主人公それぞれが乗る5台のガンダムのうち、本MSだけが大気圏内外で飛行可能なバード形態へと変形可能。ヒイロ・ユイが搭乗し第10話においてパイロットと共に自爆するが、ライバルであるセクス・マーネスによって回収される。

手前に『新機動戦記ガンダムW』の主人公4人を模した人影を配置した、ちょっと珍しい作品。GUNDAM FIXの連載としては異例の構図で、作品の演出置図がストレートに出ている。ストリート感に置かれたMSという新しいアプローチを試みた作品であったが、雑誌物の影に蔽れたWガンダムに対して読者からは賛否両論が寄せられた。都市に溶き込んだWガンダムには、少年期に作った秘密基地に宝物として隠したプラモデルや合金といった玩具のノスタルジックなイメージが重なってしまう。

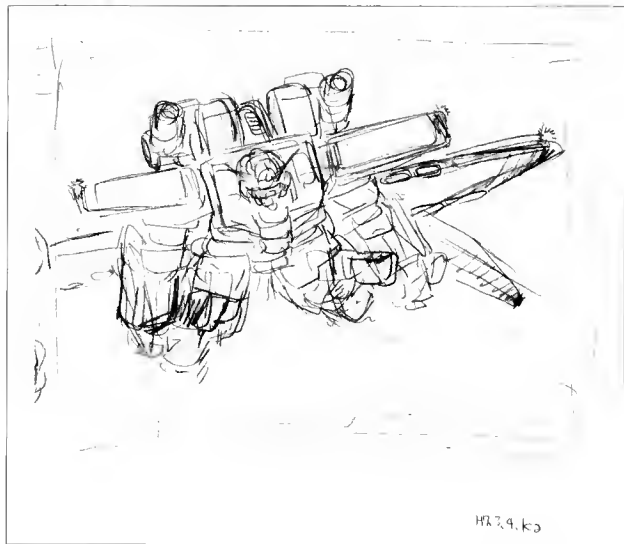
この写真の少年たちの影は、一体誰が演じたものなのだろうか？





「『ガンダムW』の世界では、コロニーの半壁は小さく厚みのないトラス状である。背景美術もその感じをうまく表現していたので、見ていてうれしかった。宇宙に開いた窓がなく、狭いけれど熱めがよく明るい都市、この画はウイング世界のコロニーのつもりで描いている」

「夕陽様く景色というのは、それだけで人の心を打つものがある。1度は夕景シーンを描こうと決めていたのだが、連載5回目、早々にこの手を使ってしまったのがこの画。こういった光源の場合、普通の色で描いてからフィルターでアンバーっぽくするという手法もあるが、この画では特にフィルターは使っていない」

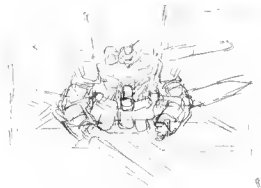


Newtype1995 5月号  
連載第5回

#09



■やや傾きながら、沈みゆく夕日を背に滑走路にアプローチするZZガンダムを描いた作品。黄昏時に飛翔するの目標は、ゆったりとした時間の流れを感じさせ、さながら戦争映画のワンシーンのようである。航空写真を意識してZZガンダムを飛行機として描かれているが、その翼の形まわりは戦闘機というよりも爆撃機や輸送機のそれである。また、あえて逆光という構図を選び、恐らく原画では線画に描かれているはずの機体のほとんどを影にしている。



# U.C.0088

## MSZ-010 ZZ GUNDAM

MSZ-010ZZダブルゼータガンダム

TV:MOBILE SUIT GUNDAM ZZ  
On Air:1986.3.1~1987.1.31・NAGOYA TV  
Weight:19.86t  
Weight:32.7t  
Generator7340kw  
Pilot:JUDAU ASHTA  
Assignment:EARTH FEDERATION FORCE  
Design:MAKOTO KOBAYASHI+MIKA AKITAKA

■「機動戦士Zガンダム」の直後の続編にあたるガンダムテレビシリーズ3作品「機動戦士ガンダムZZ」に登場した主役MS。「Z」の反響からか、主人公ジョド・アークはネガティブなキャラクターとして描かれてはならず、その陽気な様子は富野由悠季作品の中において真実である。アナハイム・エレクトロニクスが開発した量産型合体可変MS。機体には全ジェネレーターを駆使する強力なハイメガキャノン搭載し、コアプロパulsionシステムが採用されている。

Newtype1996 6月号  
連載第18回

#10



「Gガンダム(94年)」「ガンダムW(95年)」とおもちゃっぽいデザインの主役メカが続いたので、96年のガンダムXはスッキリして見える(色指定もいい)。背中のサテライトシステムもシルエット的に良い特徴だ。まだ番組が始まったばかりで、地球上が荒れ果ててしまった事くらいしか、分からなかった時分に描いた。デザインからインスパイアされたパノラミックな構図に、青空と機体色がうまくマッチして、気に入っている一枚である」

# A.W.0015

## GX-9900 GUNDAM X

GX-9900 ガンダムエクス

TV:AFTER WAR GUNDAM X

On Air:1996.4.5~1996.12.28-TV ASAHI

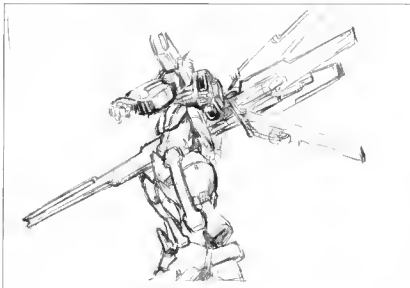
Height:17.1m

Weight:7.5t

Pilot:GARROD RAN

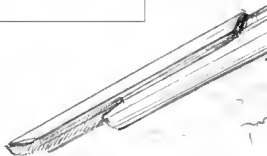
Assignment:NO DETAIL

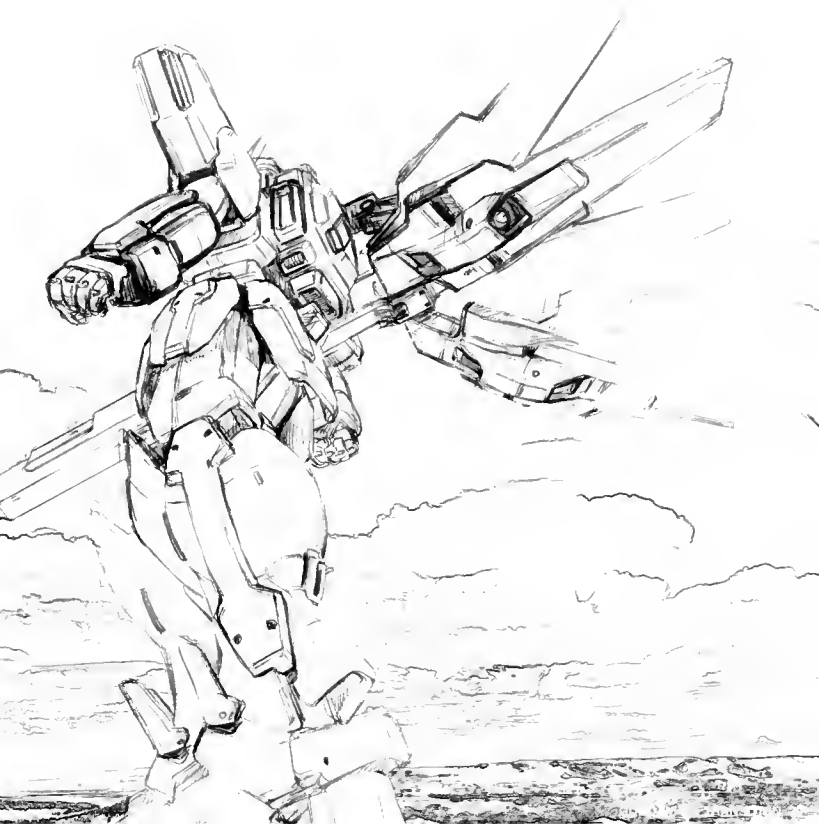
Design:KUNIO OKAWARA



■非・宇宙世紀を描いたテレビシリーズの第3弾「機動新世紀ガンダムX」に登場したMS。A.W(アフター・ウォー)0015という大戦後の世界が舞台となっており、第7次宇宙戦争に投入された地球連邦側のMSがガンダムXである。コロニー落とし以後の復興中の地球でジャンク屋を営んでいる少年がロドリランを援護、背中に装備されたマイクロウェーブをエネルギーに変えるサテライトシステムが特徴。

コロニー落としにより荒廃となった地球表面をバックに、雄々しく立ったガンダムを描いた作品。「機動新世紀ガンダムX」の世界設定をストレートに伝えるイメージであり、画面を貫くコロニー破壊兵器サテライトキャノンの程身が絵に緊張感を与えている。青く澄んだ空とブルーを基調にした描かれたガンダムとが美しく掛け合っているが、それは絶望感との戦い一面の過剰さなのだろう。過去多く作られた破壊・終末テーマ作品とこの作品の違いは描かれた青空とは、どこかで繋がっているはずである。







「ALEX」というバラバラにされて輸送されているというイメージが強い、ファーストの1話でもそうだが横たわったガンダムというのは、私の中ではキーンコトになっている。だから丁度良い空港の写真を見つけた時、どうしても窓の外にガンダムが描きたくなったのだ。Photoshop のレイヤーの機能を使って「窓ワクと人物」「ALEX」「映り込み」をばらばらにして、各々仕上げてから合成している。これも正確な下絵は描かずラフな構成面でイメージをつかんでから、いきなりモニター上で描きはじめた」



# U.C.0079

## RX-78NT1 ALEX

RX-78NT1アレックス

OVA:MOBILE SUIT GUNDAM 0080 WAR IN THE POCKET・

BANDAI VISUAL CO.,LTD

On Sale:1989.3.25~1989.8.25

Height:18.0m

Weight:40.0t

Generator:1420kw

Pilot:CHRISTINA MACKENZIE

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

Design:YUTAKA IZUBUCHI

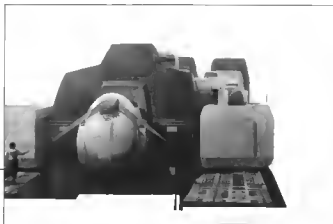
Newtype1997 2月号

連載第26回

#11



■ガンダム初の骨・富野由悠季作品、そして初のOVAシリーズ作品である『機動戦士ガンダム0080 ボケットの戦い』に登場、子供視点から描写されたガンダムは決してヒーロー然とはしておらず、シリーズの中において異色と書える。アムロ・レイ専用のガンダム4号試作機として一年戦争末期に極秘裏に開発が進められた、機加裝甲チョバムアーマーや、ガンダリウムガンなどのミッドが特徴的なニュータイプ専用ガンダム。テストパイロットとしてクリスティーナ・マッケンジーが搭乗



■電氣制風のガス流しに託めた飛行場の風景に機たわるガンダムを描いた作品。例えば、『機動戦士ガンダム0080 ボケットの戦い』に登場するこのガンダムは、登場機として直立状態と見境に描いている時の方が多い。『0080』という作品は、MS同士の機動戦よりも、むしろ輸送や集積所に置かれているシーンを丹念に描いた特異な作品であった。人間の視点から見たMSの巨大感を際立たせる構図は、空気遠近法とガラスの反射を考慮し上りアリアリテのある絵となっている。ちなみにここで描かれたアレックスは、トレードマークとも言えるチョバムアーマーを付した状態である。





Newtype1996 10月号  
連載第22回

#12

「スニーカー文庫の『閃光のハサウェイ』は好きな小説だ。連載で他にもマイナーな機体は随分描いたが、オールドファンからの反応がもっとも良かったマイナーガンダムが、このクシーである。舞台はオーストラリアのアデレード。作品中にはそういった記述はないが、私の頭にはひまわり畑をかすめて翔ぶ姿がはっきり浮かんだのである」

# U.C.0103

**Ξ GUNDAM**

グシーガンダム

Novel:MOBILE SUIT GUNDAM BRIGHT HASSAWAY

Height:UNKNOWN

Weight:UNKNOWN

Generator:UNKNOWN

Pilot:HASSAWAY NOA

Assignment:MAFTY NAVEYU ERIN

Design:YASUHIRO MORIKI



■ホワイトベース艦長ブライト・ノアの息子、ハサウェイ・ノアを主人公に据えた小説『機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ』に登場、ハサウェイが搭乗するこのΞ(クシー)ガンダムは、ミノフスクラフトを搭載したアナハイム・エレクトロニクス製のMS。『閃光のハサウェイ』は数ある富野由悠季の小説の中において比較的评价の高い作品である。



■向日葵様とMSとの対比が鮮やかな、第8回のガイ・ギアと同じく富野由悠季の小説をモチーフとした作品。勝を突いたミガンダムに、風圧で舞い散る向日葵の花びらの一枚一枚を重ねた力作。咲き乱れる向日葵の花は、一見したかぎりでは生き生きとした真夏のイメージを強く感じさせる。しかしその裏、この作品にはハサウェイ・ノアがたどった巨影と凄惨さが影を落とす。ここに描かれたのは、彼々がまだ英雄として見ぬ光景である。

Newtype1996 2月号  
連載第14回

#13



「ガンダムはたくさん種類があるけれど、カラーリングはほとんどがブルーもホワイト。それがアイデンティティだからしかたないが、この 長丁場の連載で一本調子になってしまうのは辛い。そこで ガーベラ。これがガンダムかどうか異論もある事だったが、選択の幅もこのくらいあった方がおもしろいだろう。今でも人気の「0083」において、扱いこそ不遇だったガーベラだが、裏設定ではGP シリーズの4号機であることは、この本をみている皆さんなら御存じだと思う」

# U.C.0083

## AGX-04 GERBERA-TETRA

AXG-04 ガーベラ-テトラ

OVA:MOBILE SUIT GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY

On Sale:1991.5.23~1992.9.24・BANDAI VISUAL CO.,LTD

Height:18.0m

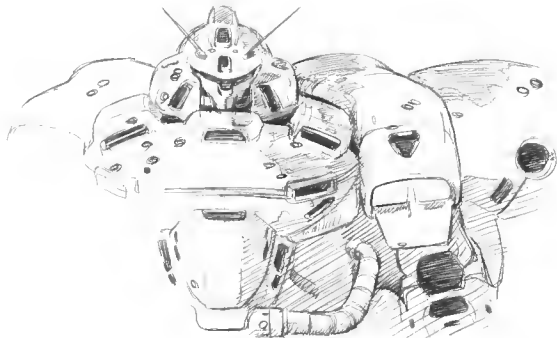
Weight:46.7t

Generator:1710kw

Pilot:CIMA GARAHAU

Assignment:ZEON DELAZ FLEET

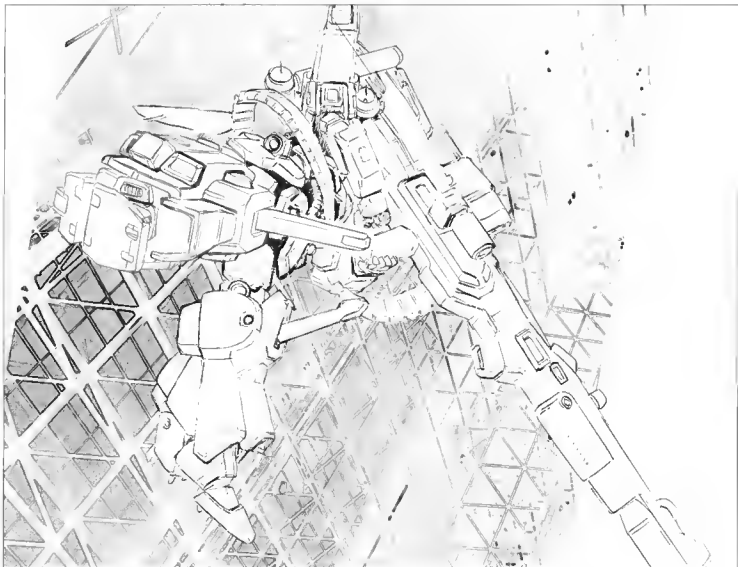
Design:MIKA AKITAKA





■宇宙世紀0083年を舞台とした『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』に登場した、女傑シーマ・ガフハウが操るMS。その外見とは裏腹に、アナハイム・エレクトロニクスが開発しデラーズ・フリーに譲渡したガンダム試作4号機である。移装でガンダム試作3号機の攻撃により大破。OVAとしてリリースされた本作は、精密なメカ描写が好評を博すとともに『1STガンダム』と『Z』との間の空白を補完する役割を果たした。

上半身部分をリミントした、画面のほぼ90%以上をMSが覆い隠しているという構造的な構図の作品。背景写真はほとんど使用されず、画力のみでこのMSの圧倒的な存在感を表現しており、その徹底したMSの破壊への光源反射の描写にこだわりが見える。ところでGUNDAM FIX連載時においてこの新しいMSを目撃した観客は、これがGPシリーズの4号機だということも、つまりこれもガンダムだということを一瞬忘れていたのではないだろうか。 作品本編においては一度としてこのMSがガンダムとは説明されていないはずだが、ガンダムをよく知る人間はこれがガンダム4号機であるということを承知している。その意味においても、ガンダムと名の付く付く置かれている複雑な事情を描出したチョイスとも書える。



■ 下から見上げた大迫る構図の作品。ZZガンダムの線はむしろ、その上半身すらほとんど影となって隠れてしまっているが、露出された下半身のディテールやメガキャノンの前身が見所となっている。テレビ放映された『機動戦士ガンダムZZ』本編にはほとんど登場していないMSである。ここで描かれたメガキャノンの設定は実はアニメには登場しないものであり、デザイナー一騎奮発加がニュータイプ誌に描き下ろしたイラストをモデルとしている。アニメ設定としては存在しないメガキャノンは、後にバンダイよりプラモデル化された。

「弾帯状のエネルギーケーブルはMS のデザインによくみられる。私もよく引用するが、元はガトリング砲などに高速で鉛弾するための弾帯シュートである。細かくプレスされたシートメタルを模様に工作してあり、そのうねり具合といい現代彫刻のようで見えて飽きない。見たことない人は自衛隊の基地祭などで現物を見て欲しい。アニメ等では単純な形に省略されがちで、ちゃんと描かれたものを見たことないので、それをきちんと表現するのに努めたつもり」

Newtype1997 1月号  
連載第25回

#14

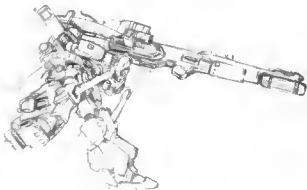


■機動戦士ガンダムZZ 48話に登場。グレミート脚堂の香蜂兵隊であるフルアーマー機MSクイン・マンザに対抗すべく改造されたZZガンダムである。その過剰なまでの増加装甲には目を見張る。パイロットはジュード・アーク・アーク。第48話のみに登場した機体である。

# U.C.0088

**FAZ-010S FULL ARMOR ZZ GUNDAM**  
FAZ-010SフルアーマーZZガンダム

TV-MOBILE SUIT GUNDAM ZZ  
On Air:1986.3.1~1987.1.31-NAGOYA TV  
Height:19.86m  
Weight:87.2t  
Generator:7340kw  
Pilot:JUDAU ASHTA  
Assignment:EARTH FEDERATION FORCE  
Design:MIKA AKITAKA+MAKOTO KOBAYASHI





Newtype1995 10月号  
連載第10回

#15

「ガンダムを色々なロケーションで描いてみようというのも、FIX の目的のひとつだ。だから雲際も描きたい舞台のひとつだった。主人公のヒロガライバル・ゼクスと両極で対決するというエピソードがあったので、早速それを描いてみた。他に雪中でのエピソードをあまり思い付かないところを見ると、これを描いて正解だったと思う」

「見ての通り遠景、近景が分かりやすい画なのでそれぞれレイヤーに分けて仕上げた。ラフな構成案は描いたが、スキャナーで読み込まずに描きはじめている」

■「新機軸戦記ガンダムW」に登場した、地球連統一連合軍のMS。OZ総帥レーズ・クシュリナーダの機体にしてリリーナ・ドーリアンの兄であるゼクス・マークス（ミリアルド・ピースクラフト）が駆る白いMS。巨式だが、機體な設計思想により機体力に秀でている機体。その度重なる進化にはかなりの負担がかかる。「新機軸戦記ガンダムW」の世界では、全ての機体の原型となったMSという設定になっている。

合成分材として手前に野生動物を配したGUNDAM FIXの中では珍しい作品。雪の大地に映える白いゲートルギスが、裏に深げであり、何だかちょびリユーモラスでもある。構図としては、決めポーズを取ることもなく、驚くほどにオーソドックス。ガンダムというMSの典型的なデザイン一度捨て、カチンカチンに解けし再構成したもののゲートルギスのデザインであるなら、これは批評性を含んだ絵と言える。





# A.C.195

## **OZ-00MS TALLGEESE**

OZ-00Mストールギス

TV: NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING

On Air: 1995.4.7~1996.3.29・TV ASAHI

Height: 17.4m

Weight: 8.8t

Pilot: ZECHS MERQUISE

Assignment: ASSIGNMENT: OZ

Design: HAJIME KATOKI



Newtype1997 10月号  
連載第34回

#16



「ブレードランナー」以来、アジア的なゴミミシたスタイルというのは一種の儀式美になってしまった。普通のガンダムとは相容れない世界で、これが似合うのはサイコとGガンダムのみ、少し因縁を感じる。カラッと明るい感じにしたかったのだが、こういうのがいちばんむずかしい。ノーベルガンダムも描けて満足

# F.C.60

## GF13-017NJII GOD GUNDAM

GF-13-017NJI ゴッドガンダム

TV:MOBILE FIGHTER G GUNDAM

On Air:1994.4.1~1995.3.31・TV ASAHI

Height:16.6m

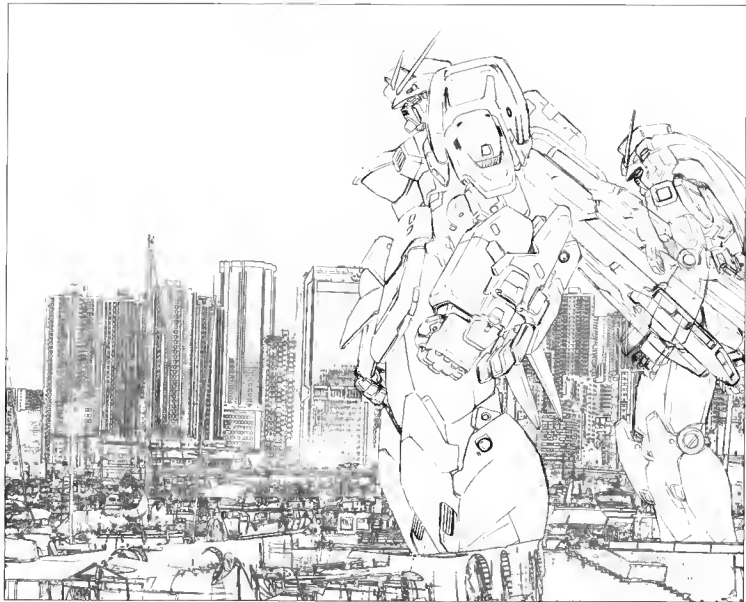
Weight:7.5t

Pilot:DOMON KASHU

Assignment:NEO JAPAN

Design:KUNIO OKAWARA





■宇宙世紀とは異なる世界設定を打ち出し、アナザーワールドのガンダムを描いたテレビシリーズの第1弾「機動武闘伝Gガンダム」に24話から登場したMF（モビルファイター）。シャイニングガンダムの戦闘データを継承し、ネオ・ジオンコロニー政府が開発した。必殺技・爆熱ゴッドフィンガー使用時には貫頭ジェネレーターが展開する。パイロットはドモン・カッシュ。未来世紀を舞台とした本作は、ガンダムという名の付くメカが最も多く登場した作品である。

GUNDAM FIXの中において、突出してカラフルな作品。合成素材として手前にはボトピープル、奥には高層ビルを配置しエキゾチックなムードが満点である。ガンダムがそのままガンダムらしいカラーで描かれているのも特徴。「機動武闘伝Gガンダム」の後半、香港編において主人公モン・カッシュ一行がガンダムを拝泊(?)させたシーレン・インクスバイされたもの、港町の喧騒が聞えてきそうな、ユーモラスかつリアルな作品。

『この3DCG はバンダイのPSソフト『Zガンダム』の中のムービーの一部。イメージーションを広げる上でチェックしている』

# U.C.0087

## RX-178 GUNDAM Mk-II

RX-178ガンダムMk-II

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2~1986.2.22・NAGOYA TV

Height:18.5m

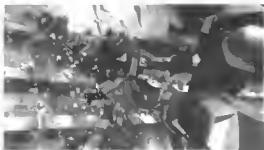
Weight:33.4t

Generator:1930kw

Pilot:KAMIRU BIDAN

Assignment:A.E.U.G.

Design:KUNIO OKAWARA + KAZUMI FUJITA



■黒いガンダムとして『機動戦士Zガンダム』第一話から登場し、放映前半のオープニングを飾ったMS。ティターンズの主力MSとして開発されたが、エウーゴが試作機3機を全て奪取。カミーユ・ビザンが2話から21話まで搭乗した。その後はエマ・シーンがパイロットとなる。基本的にRX-78を継承しているながらも、コアブロックシステムを破棄していたりと設計思想に変化が見られる。

ガンダムマークIIは、ティターンズカラーとエウーゴカラーの二種類で人気を二分したMSである。建物に倒れ込んだティターンズのジェリド・メサをチョイスしたこの作品は、マークIIを題材とするならシャアが目撃するシーンを持ってくるだろうというファンの予想を裏切ったものである。色濃く影を落とされたガンダムの巨大感もさることながら、家々のビルを破壊し鉄骨を歪め瓦礫を配置したという手間のかけた合成も精密である。地域住民の立場からMSを見上げている気分させる構図である。

「ガンダムファンにはおかなりの通り『Zガンダム』雪隠のエピソードを再現している。メカの巨大感を出すのには比較物を置くのがいいんだが、バースの問題、マチエールの問題などを克服しないと違和感が残る。それと写真というのは、こんなふうに自然光で撮影すると、意外とディテールは潰れてしまう。努力の程はいろいろなものだろう」



Newtype1998 1月号  
連載第37回

#17





Newtype1996 1月号  
連載第13回

#18

# U.C.0083

## RX-78GP02A PHYSALIS

RX-78GP02A サイザリス

OVA:MOBILE SUIT GUNDAM 0083 STARDUST  
MEMORY

On Sale:1991.5.23~1992.9.24\*

BANDAI VISUAL CO.,LTD

Height:18.5m

Generator:1860kw

Pilot:ANAVAL GATO

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

Design:SHOUJI KAWAMORI

「MSがホバークラフトのように疾走する様は、ファーストシリーズの重MSFM以来、我々の心をつかんでいる。しかしそれが似合うのはいつも悪役のMSで、ガンダム系ではこういった描写はされない。しかしGP-02Aなら似合うのではないだろうか。悪役だし重MSだし」



■「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」に登場したガンダム試作2号機、ジオン軍残党グラーズ・フリートの「嵐の肩」作戦のため、アナベール・ガーが奪取し操縦する。アトミ・ク・バズーカを装備しコンバインドに核弾頭を落とすが、コウ・ウキの駆る試作1号機との追戦の果てに共に大破。このあまりにも重厚なガンダムは異事に悪役を演じましたといえよう。

砂ぼこりをもうとうと上げ、砂漠地帯を行くガンダム試作2号機。特徴的な肉翼の大型バニーアによって辛うじてこれが試作2号機であることがわかるものの、もう少し距離があったら実在の戦車が走っているのだと勘違いしてしまいそうであり、北アフリカやペルシヤ湾などの戦場を連想させる。「機動戦士ガンダム0083」で描かれた砂漠戦は、「機動戦士ガンダム」の対ランバール戦と並ぶ数あるガンダムの中でも印象深い砂漠戦のシーンであり、この作品はそれをモチーフとしたものである。

「『GUNDAM FIX』の連載が続いていると、街中や郊外の風景を眺めているときなどに、その景色の中にガンダム姿を重ねてみるのが癖になってくる。そうしたとき、いつも巨大感ばかり強調されるガンダムが、思った程大きくないと思えることも多い。たとえば街中なら6階建てのビルに隠れてしまふ程度の大きさだし、山開地に持っていったら、そばえ立つというより、ぼつんと置かれた印象に見えるのではないだろうか」

Newtype1995 12月号  
連載第12回

#19



■「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」に登場したガンダム試作1号機。地球連邦軍とアナハイム・エレクトロニクスとの協力により開発された機体で、コアブロックシステムが継承されている。主人公コウ・ウラキはこのMSを操り、「シロモンの悪夢」の真名を取るエースパイロット、アナベル・ガトーに果敢に挑む。

渾身された深い大地の中で身構えるガンダム試作1号機。オーストラリアの雄大な自然の中にガンダムを置き、MSの巨大感ではなく反対にその小ささを描いた作品。GUNDAM FIXの試みのひとつである主役機としていないガンダム描写の断片だった一例である。ガンダムをモチーフとした場合、とかく宇宙を舞台としたシチュエーションが多くなる傾向があるが、「機動戦士ガンダム0083」において地上戦という選択は、GUNDAM FIXの連載の中でロケーションをバランスよく分散させようという考えによるもの。



# U.C.0083

## RX-78GP01 ZEPHYRANTHES

RX-78GP01 ゼフィランセス

OVA MOBILE SUIT GUNDAM 0083 STARDUST  
MEMORY

On Sale: 1991.5.23 ~ 1992.9.24

BANDAI VISUAL CO., LTD

Height: 18.0m

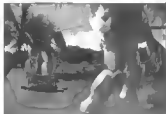
Weight: 39.7t

Generator: 1790kw

Pilot: KOU URAKI

Assignment: EARTH FEDERATION FORCE

Design: SHOUJI KAWAMORI



Newtype1995 6月号  
連載第6回

#20

カンフ 05



「OVA『08 小隊』は長く続いたシリーズである。MS物にありがちと思われるジャングルでの戦いをちゃんとしたエピソードで見られるのは、実はこのシリーズでいい」

「これも下書きをきちんとせずに、いきなりモニター上に色を置きはじめた。偶然古いファイルが残っていたので公開するが、こんなふうに使えそうな写真を集めて、ざっとレイアウトを作ってみる。随つか描いてみてそのなかからピンときた奴を選んで仕上げるのだ。いきなり描き込みをはじめると全体のバランスに失敗することがあるのだ」

# U.C.0079

## RX-79(G) GUNDAM MASS-PRODUCT TYPE

RX-78(G) ガンダムマスプロダクトタイプ

OVA:MOBILE SUIT GUNDAM The 08 MS Team

On Air:1996.1.25~NOW ON SALE

Height:18.0m

Weight:52.8t

Generator:1350kw

Pilot:SHIROH AMADA

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

Design:KUNIO OHKAWARA

■一年戦争を制覇策から描いたOVA「機動戦士ガンダム第08MS小队」に登場、東アジアの連邦軍機械化連成部隊、通称コジマ大隊の主力MS。ミサイルランチャーやロケットランチャー、100mmマシンガンなど、RX-78とは異なる武器を装備。パイロットはシロー・アマダ。本作はリタリー約アプローチに拠する反面、ラグ・ストーリーとしての側面も強調された作品である。

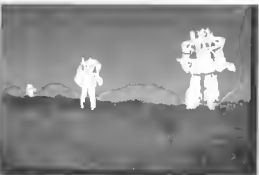
強い日差し、ぬけるような青空、生い茂る緑。エキゾチックな家々を背景に舞臺を行くMS小隊を描いた作品。獣や鳥のさえずりすら聞こえてきそうな雰囲気である。MSという兵器を好きながらも、実に穏やかな世界が広がっている。95年4月ごろに描かれた作品だが、実はこの時「機動戦士ガンダム第08MS小队」は第1話を目下制作中という段階。実は、カトキはフライング気味でこのジャングルシーンを選択したのである。ガンダムが水面に足をつっこんでいるという技術的に難しい場面でもある。



キャンプ 01



キャンプ 02



キャンプ 03



キャンプ 04



# U.C.0079

## RX-79[G]Ez-8 GUNDAM Ez8

RX-79[G]ガンダムEz8

OVA:MOBILE SUIT GUNDAM The 08 MS Team  
On Air:1986.1.25~NOW ON SALE・BANDAI VISUAL CO.,LTD  
Height:18 0m  
Weight:51 5t  
Pilot:SHIROH AMADA  
Assignment:EARTH FEDERATION FORCE  
Design:KIMITOSHI YAMANE

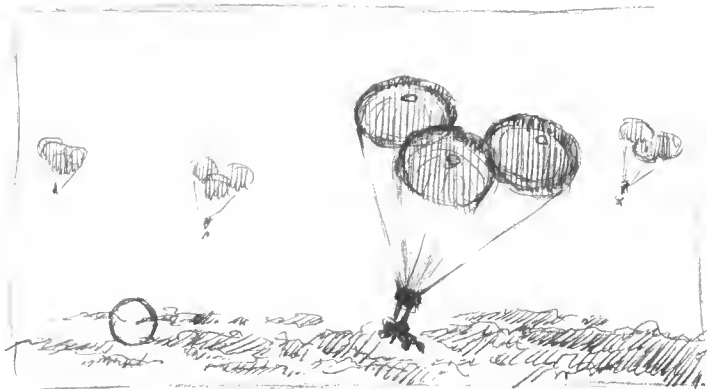
■「機動戦士ガンダム第08MS小隊」に登場した、大破したシロー・アマダのRX-79(G) を改修・強化したMS。しかしパーツ不足のため、ジムの部品やザク・シールドを流用のよってかなりカスタマイズされている。総集ガンダムとしては珍しい、V字型アンテナの存在しない機体となった。パイロットはシロー・アマダ。

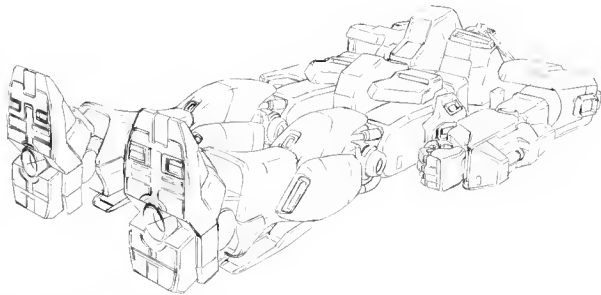
まだ暗い朝焼けの空をHALO(高高度降下低空降傘)で展開するガンダムEz-8部隊を描いた、ニュース映像のような雰囲気を持った作品。要はMSを大きく、ディテールを細かく描くことだけがリアルということではないという主張だろうか。とにかく機体を判別できないほどにガンダムが小さく配置されている。一般プラモデルにパラシュートをつけて空へ投げ投げたものを撮影したものかと思ってしまうが、富野さんにとっては、ちなみにここで描かれたガンダムEz-8がGUNDAM FIX史上最も小さく描かれたMSである。

「画面の中に占める、モビルスーツのサイズが小さいイラストは 大抵評判がよくない。一月に一点のペースで見せられる読者には面白くないかもしれないが、全体を通して眺めるとこんなのも欲しいと思って描いた作品。この画のように光線が奥行きが奥妙なイラストは、ディスプレイで見てる分にはきれいなのだが、印刷でその印象を再現するには、アプリケーション上で明度や彩度を設定するのに気を使う必要がある」

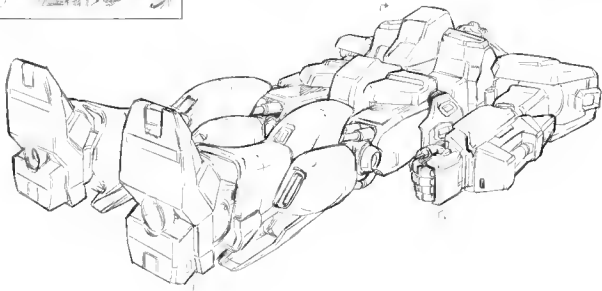
Newtype1998 5月号  
連載第41回

#21





「ガンダム工場をちゃんとアニメで見せたのは、ωガンダムが最初ではないか？ 活躍シーンを見たかった人には申し訳ないが、僕にとってはサザビーとバンチで闘う場面よりこっちが魅力的だ（そういえばもう一つの西洲ガンダムであるALEXも落かせてしまった）。これは実際に描きはじめより、総構前から背景となる写真を見つけていたのだが、しばらく寝かしておいた。その間デッサンを重ねたというわけではなく、なんとなく頭の中でイメージを転がす訳だ。（おかげでデッサン的にはイマイチな作品になったが）しかしそうすると、いきなり描いた物より確信に満ちた画になる。観る側には関係ないことかもしれないが、そう意味では気に入った作品」



Newtype1998 3月号  
連載第39回

#22



■88年に公開された劇場用長篇作品「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」に登場し、29歳になったアムロ・レイが従軍したガンダム初のファンネル搭載機、アムロが概念設計をし、チューン・アギの指揮によってアナハイム・エレクトロニクスが開発。アムロのニュータイプ能力とサイコフレームの働きによって、ファンネルは絶大な威力を発揮したが、自己防衛本能の過激な反応からアムロは身方であるクーラスを殺してしまう結果となる。

アナハイムエレクトロニクス社の工場で整備中のνガンダムを描いた作品。背景として使われている写真は、典型的な飛行機組立工場である。飛行機組立工場というロケーションは、飛行機の写真を合成素材とした連載第26回のアレックスにも共通するが、要はMSのサイズに見合った実在する乗り物が飛行機だったということである。これが自動車工場では話にならないのだ。MSが機体になっているというシチュエーションは、GUNDAM FIXの中の機体の作品に共通しているものであるが、ここでもガンダムは確かな存在感を写真の中に定着させている。全くの余韻だが、工場に構えらるνガンダムの姿がスウィフトの『ガリヴァー旅行記』の第1部の舞台となる小人国、リリパット国に漂着したガリヴァーのイメージと重なって面白い。

# U.C.0093

## RX-93 ν GUNDAM

RX-93νガンダム

Movie: MOBILE SUIT GUNDAM CHAR'S COUNTERATTACK  
Roadshow: 1988.3.12  
Height: 22.0m  
Weight: 27.9t  
Generator: 2980kw  
Pilot: AMURO RAY  
Assignment: LONDO-BELL  
Design: YUTAKA IZUBUCHI



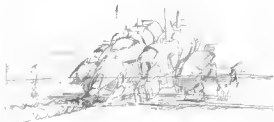
Newtype1996 3月号  
連載第15回

#23

# A.C.195

OZ-13MS GUNDAM EPYON  
OZ-13MS ガンダムエピオン

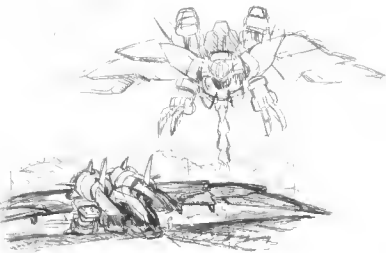
TV:NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING  
On Air.1995.4.7~1996.3.29・TV ASAHI  
Height:17.4m  
Weight:8.5t  
Pilot:ZECHS MERQUISE  
Assignment:OZ  
Design:KUNIO OKAWARA



■トリーズ・クリシュナーが密かに研究・開発したMS。双腕の竜を模したようなモビルアーマー形態へと変形する。ガンダムウイングゼロと並び、精神の暴走という危険性をほらむ最終機「セロシステム」を搭載したMS。変形時には原風状、MS時には左腕から伸びるヒートローブも特徴。ゼクス・マークスが「新機動戦記ガンダムW」37話より搭乘する。

アニメとは異なる抑えめの色彩によって、航空写真の雰囲気を醸し出すことに成功した作品。人物をフレームインさせながらも、それが喧けにならず、きっちり現実感を漂わせる役割を果たしている。カトキはGUNDAM FIXにおいては、一貫して素となったデザインからデザインすることを減らしているという。しかし、このガンダムエピオンに際して、かなり太田なデザインアレンジが施されているのはなぜだろう？ 後方から見ただけを取ることで、ガンダムエピオンのアニメチックな機体が隠されている。

「僕を含め、ある意味で保守的なガンダムファンは、折衷リアルな方向性に戻った『ウイング』で、ストーリーやキャラクターの設計の割に、ガンダムがおもしろい点である点が不満であった。なかでもストーリー後半で登場したこのガンダム・エピオンは、番付のデザインがあまり歓迎できなかったのだが、モビルアーマー形態で初登場したエピソードはなかなかカッコ良かったので、『GUNDAM FIX』ではそれを描くことに決定。ところがいざ描きはじめると、その黒いキングドームみたいなデザインがどうにもとまらず、いろいろ悩んだ挙げ句、航空機風のディテールで仕上げてしまった。実は少し後悔している」





■当時の何でもありのガンダムシーンに対し異議を唱えた「GUNDAM SENTINEL」にて発表されたMS。ヨーロッパの支援組織カブラが、Zガンダムを基本として開発した量産型。大気圏内専用機として設計されたZ-plusだが、後に大気圏外使用機としてさらに改良が加えられる。Zガンダム同様、標準装備のまま大気圏内への突入が可能。後にキット化され、バンダイから1/144のプラモデルが発売された。

翼の海を抜け大気圏外へと上昇する2機のMS。ガンダムシリーズの魅力の1つとして空形機構があるが、Z-plusはこの作品でMSの大型ロケットというイメージを捨て去った上で、航空機として描かれている。人質の多いMSの飛行形態としてZガンダムのウェイブライダーがあるが、ここでは自身のデザインによるゼータプラスをモチーフとして逆射、航空機として仕上げています。「機動戦士Zガンダム」本編の主役MSをいじることについて、少しばかり気が引けたのだろうか？ 機体のシャープさが印象に残る、大気圏内にぎりぎり収まったといった感じの作品。



# U.C.0088

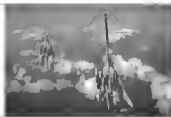
**MSZ-006-C1 Z-plus**  
MSZ-006-C1 ゼータプラス

Novel: GUNDAM SENTINEL  
Sense: 1987.9 ~ MODEL GLRAPHIX  
Height: 22.11m (MS MODE) / 36.00m (WR MODE)  
Weight: 36.18t  
Generator: 2070kw  
Assignment: A.E.U.G. (EARTH FEDERATION FORCE)  
Design: HAJIME KATOKI

「Z-plus は思い出さないモビルスーツだが、もう10年近く前にデザインした物でもあり、描き尽くしてしまった感がある。だからオーソドックスな絵でまとめることにした。ウェイブ・ライダー系の可変MS は他にZとReGZ しか「GUNDAM FIX」では扱わないつもりだったので、ウェイブライダーで描くのはZ-plusと決めた。画面上に2機あるが、コピーアンド・ペーストで増やした物ではなく、ちゃんと2機とも描いた物。細小コピーで済ませると、どうしてもパースの違和感が生じてしまう」

Newtype 1997 4月号  
連載第28回

#24



# U.C.0087

## MRX-010 PSYCHO GUNDAM Mk-II

MRX-010 サイコガンダム Mk-2

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2~1986.2.22: NAGOYA TV

Height:39.98m

Weight:187.8t

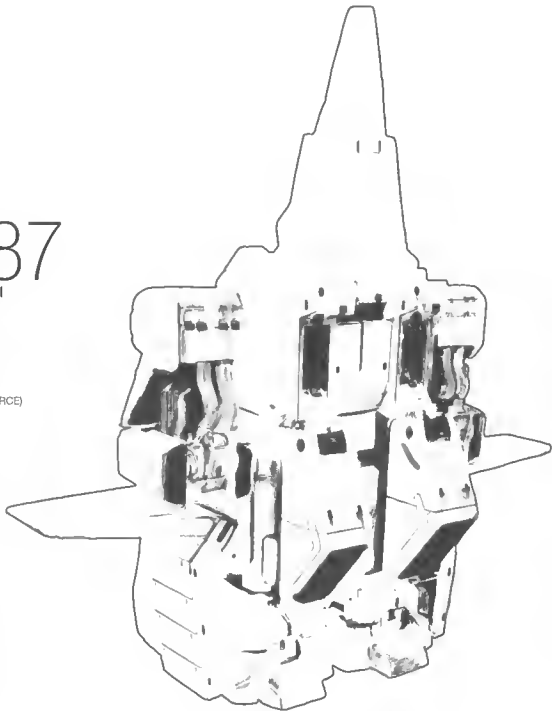
Pilot:ROSAMIA BADAM

Assignment:TITANS(EARTH FEDERATION FORCE)

Design:KAZUMI FUJITA

機「機動戦士Zガンダム」第48話に登場したムラサメ研究所の開発によるサイコガンダムの強化型MA。その威力は計り知れないが、多くの機体を破壊せぬまま、操縦者である強化人間ロザミア・バダムとともに遠征の中Zガンダムにより破壊される。ちなみにこのモデルはウォルト・レスモードは本編では未登場。このサイコガンダムMk-IIは、破壊である「機動戦士ガンダムZ」にもブルツォーペイロットとして再登場することになる。

雲の上をミサイルスクラフトで浮遊する。地平線から射す朝日に照らされたサイコガンダムMk-II。ミッド型に変形する巨大で不気味なガンダムは、放浪当時「1stガンダム」のファンの間では好意的に受け入れられることはなかった。しかしここで描かれているサイコガンダムMk-IIには得意さや願望の演出はなく、ただ不思議な物体が空に浮いているという僅量があるだけ。未確認飛行物体の合成写真のようなシュールさが漂う、一風変わった作品。上空の静寂とサイコガンダムMk-II自体が帯びている狂気とが対照的であり、冷たい空気感さえも伝わってくる。





Newtype1996 5月号  
連載第17回

#25

「サイコガンダム面白いところは変型しても強そうにならないところだろう。あれがもし高機動タイプのMAに変型したら、あのような怪しいキャラクターにはならなかったに違いない。サイコの1号機はMS形態で既に描いた後だったので、MkIIは是非MA形態で描いておきたかった。それにFIXでもない限りなかなかサイコMkIIのピラミッド形態なんて、発表できる機会は無い。成層圏に墜落んで見えるだろうか？ それとも舷を切り張りしたようにしかみえないか？」





# U.C.0093

## RGZ-91 Re-GZ

RGZ-91 リ-ガズィ

Movie:MOBILE SUIT GUNDAM CHAR'S COUNTERATTACK  
Roadshow:1988.3.12  
Height:20.5m  
Weight:24.7t  
Generator:2550kw  
Pilot:AMURO RAY  
Assignment:LONDO-BELL  
Design:YUTAKA IZUBUCHI

「ReGZ の様に飛行機そっくりな商品のついたガンダムは、飛行機っぽくはくより他にしかたない(そうでなくてもいいヒョーキっぽく描いてしまいましたが)。アニメーションの色指定も地味な機体なので、ゴーストグレイで塗られた現用戦闘機を引用するのにぴったりだ。分離合体をモチーフにしているのは、これが唯一。マンガっぽくならず、滑らかなのはむづかしい」

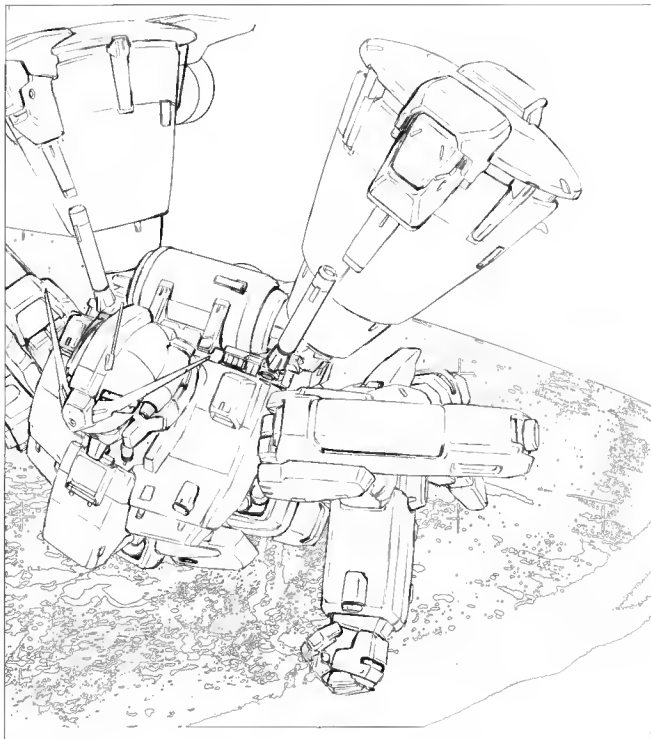
Newtype1996 12月号  
連載第24回

#26



■宇宙世紀0093年におけるアムロ・レイとシャア・アズナブルとの決戦を描いた劇場作品「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」に登場。Zガンダムの量産機としてアナハイム・エレクトロニクスで開発されたが、結果的には量産には至らなかった。リガズィの「Re」とは「Refined」の意。このMSでシャアを止められなかったアムロは、自ら断念設計をしたガンダムを駆って返り。アムロの仇、ケラ・スウ、チェン・アギなどが描れる。

リ-ガズィの性能を高めるバックウェポンシステム、その分離課程を切り取った作品。機体としてはオーソドックスであるが、実はMSの分離合体をモチーフとしているのは本作が唯一である。分離課程の描写をマンガチックにしたくないという配慮からリ-ガズィがかなり落ちついた色使いで描かれており、ぱっと見地味な作品ではある。この絵を見ながら、分離システムについてあれこれと頭の中でシミュレーションしてみるのが面白い。



「貸しボジ屋などに出回っている月面の写真は大概アゴロ計画で撮影されたものだ。NASAから出回った種類も限られているので、雑誌などで使われているの注意深く見ると、どれも同じ物ばかりなことに気付く。しかもデューブ（ボジフィルムの複製）をくり返しているので画質も悪い。この作品ではいい月面写真を入手することができたので、なにを描こうか気合いが入った。少しも迷わずフルバーニアンに決定した」

Newtype1997 6月号  
連載第30回

#27



# U.C.0083

**RX-78GP01-Fb Fulburnern ZEPHYRANTHES**

RX-78GP01 フルバーニアン ゼフィランセス

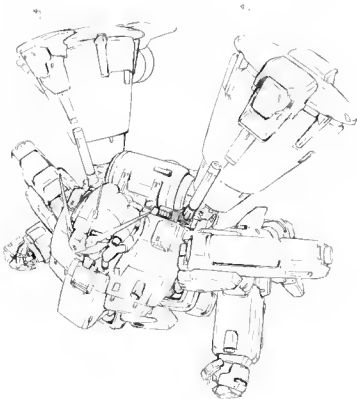
OVA:MOBILE SUIT GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY  
On Sale:1991.5.23~1992.9.24・BANDAI VISUAL CO.,LTD  
Height:18.5m  
Weight:43.2t  
Generator:2045kw  
Pilot:KOU URAKI  
Assignment:EARTH FEDERATION FORCE  
Design:SHOUJI KAWAMORI

## ■「機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」

に登場した、ガンダム試作1号機の宇宙仕様、シーマ・ガ  
ラハウとの戦績で大躍した1号機は、月のアナハイム・エ  
レクトロニクスで改修された。パイロットはコウ・ウラキ。ア  
ナベル・ガーเนอร์率領されたガンダム試作2号機との対  
決では、満腔バーニアを効果的に使用し勝ち合った。

月面を滑走し飛び立ったフルバーニアンガンダム試作  
1号機の「試運転」の姿をとらえた作品。ギリギリでフレーム  
インさせることができたといった感じのアンブレラや被写体  
のふれの表現に、強い実戦性をほのめさせる。本編では銀  
色じゃなかった月面活動からの撮影といったところだろうか？

変色した写真という設定もGUNDAM FIXにおいて珍  
しい試みである。



# U.C.0120

## GUNDAM F90

ガンダムF—90

Comic:MOBILE SUIT GUNDAM F90

On Sale:1990・BANDAI

Height:14.8m

Weight:7.5t

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

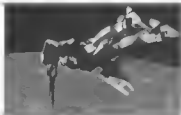
Design:KUNIO OKAWARA

■凍結夏直報研究機関サナリイのMS。未熟機ではあるが、「機動戦士ガンダムF90」としてプラモデルを中心にコミック、ゲームで独自に展開。位置づけとしては「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」と「機動戦士ガンダム F91」の間に立つ作品といえる。

あらゆる局面を想定しているガンダムF90には、アサルトタイプ、テストロイドタイプ、サポートタイプなど、機体のバリエーションが存在するが、ここで描かれているのはシンプルなシルエットの基本体。GUNDAM FIXにおいて全ての機は、周辺減光、レンズ内反射などを意識し、カメラの視点から描かれている。中でも本作はカメラという視点を全面に出している。また直報の中で唯一モーションで描かれた作品であり、どこかの秘蔵資料ファイルにでも収められていそうなフィクション性を感じる。

Newtype1996 11月号  
連載第23回

#28



「F-90 のデザインはファースト以外の大河原デザインのカンダムなかで、最も均整が取れたプロポーションだと思う。世間の評価が低いのは、ファンにデザインを見る目がないということなのか? 「なんでF-90 なんかくくのか」という人もいたが、私としては外せないカンダムである」



Newtype1998 2月号  
連載第38回

#29

「意外なことだが、ガンダムはあまり街中で闘うエピソードがない。『Gガンダム』のシリーズは、作品全体のトーンが突飛なのでつい忘れがちだが、本来、宇宙世紀0087に始まったガンダムサガなのに、いつの間にかガンダムが新種のビルのでっぺんに立っているなんて、その隔たりに軽い目眩を覚えないだろうか? マスターガンダムに対してではなく、なんとなくそれを見逃がしてしまう自分に対して」



■東京世紀を舞台としたテレビシリーズ『機動武闘伝Gガンダム』に第13話から登場。ドモン・カッシュの師であるマスターアジアとこと東方不敗が対決する、巻のヒーロー一役とした存在感のある異いMF。モビルホース風雲再起を遂げる。

新東京都庁という異星の建物の上に架け橋をしをて立つ、マスターガンダムの異い異星。連載第20回のシャイニングガンダムと対をなす、何とも『機動武闘伝Gガンダム』らしい一枚。ダイナミックな構図や、立ちこめる雲が効果を出している。GUNDAM FIXという取り組みの幅広さと、『ガンダム』という名の付く作品全てが持っている矛盾点とを改めて考えさせられる作品。

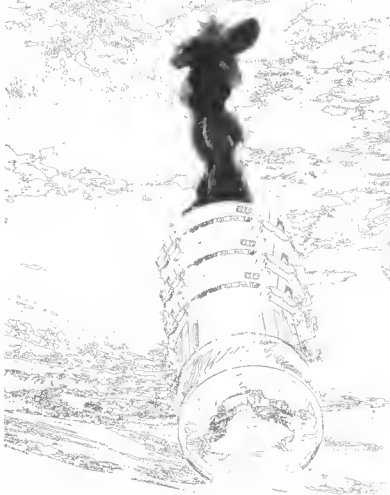
# F.C.60

## GF13-001MHII MASTER GUNDAM

GF13-001MHII マスターガンダム

TV:MOBILE FIGHTER G GUNDAM  
On Air:1994.4.1~1995.3.31 TV ASAHI  
Height:16.7m  
Weight:7.2t  
Pilot:MASTER ASIA  
Assignment:NEO HONGKONG  
Design:HAJIME KATOKI

「Gガンダム」の企画を最初聞いた時は、それは僕も聞いたけど、すでに決定した企画である以上すでにアイデア作業に頭を切り替えた。このピームロープのコーナーポストも、日本列島を型取ったネオ・ジャパンコロニーも私がデザインしたもの。企画会議で最初のうちは監督からもそこまでやらなくても……といわれたが。結果間違ってたかったと思っている。こうして描いてみてもそれほど変じゃないと思うのだが」



# F.C.60

## GF13-017NJ SHINING GUNDAM

### GF13-017MJシャイニングガンダム

TV:MOBILE FIGHTER G GUNDAM  
On Air:1994.4.1~1995.3.31・TV ASAHI  
Height:16.2m  
Weight:6.8t  
Pilot:DOMON KASSHU  
Assignment:NEO JAPAN  
Design:KUNIO OKAWARA



Newtype1996 8月号  
連載第20回

#30

■未来世紀を舞台としたテレビシリーズ「機動武闘伝Gガンダム」の前半の主役MF。パイロットであるドモン・カッシュの感情の裏ぶりによってスーパーモードが発動する。第24話に至って大爆発するが、そのデータはゴッドガンダムへと継承された。

人工衛星の上にくっつく立ち回りをしたシャイニングガンダムを描いた作品。通常のGUNDAM FIX作品と比べて、リアルとフィクションが微妙なバランスでせめぎ合っていて面白い。マンガチックともリアルともシニールとも見える不思議な絵である。とにかく前ページのマスターガンダムにしろ。このシャイニングガンダムにしろ。ふっきた作品であることは確かである。





Newtype1997 7月号  
連載第31回

#31

「フォトタッチ・ソフトで写真合成をするとき、フィルターでぼかしを掛けると上手く馴染んだ感じになる。だから本当は実写にぼかしは使いたく無いのだけど、このゼロカスタムは幻想的な感じが出たかったのでぼかしフィルターを使用した。生羽の生えたゼロをデザインしたとき、最初に頭に浮かんだのがこんなビジョンである。これはTVシリーズのサブ・タイトルのカットに対するオマージュでもある」



# A.C.196

## XXXG-00WG WING GUNDAM 0 CUSTOM

XXXG-00WG ガンダム 0 カスタム

OVA:NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING Endless Waltz

On Sale:1997.1.25~1997.7.25-BANDAI VISUAL CO.,LTD

Height:16.7m

Weight:8.0t

Pilot:HEERO YUY

Assignment:NO DATA

Design:HAJIME KATOKI

テレビシリーズの人気を受けてのOVA  
作品「新機動戦記ガンダムW Endless  
Waltz」に登場。パイロットはヒイロ・ユイ。  
トレース・クリシュナダの遺児マリ・メイ  
アが地球圏に対してクーデターを起こすとい  
う。テレビシリーズで描かれた物語の後  
日録と描いた本作では、主役クラスのMS  
たちのデザインが大幅にリファインされ結  
晶を呼んだ。後に新作映像を追加した編  
集版が劇場映画として公開されたことか  
ら、作品に育せられた人気の程が伺える。

Wガンダムの持つヒーロー性を意識的  
に全面に押し出した、どこか吹っ切れた感  
のある作品。Wガンダムがクレン・妹たっ  
ぷりに描かれており、現実味の差を感  
えて鮮烈な印象を残す作品ではある。真  
を質として描いてしまっているところが辛い。  
テレビ放映された「新機動戦記ガンダムW」  
のサブタイトル画面がモチーフになってお  
り、OVA作品「新機動戦記ガンダムW  
Endless Waltz」のゼロカスタム登場シー  
ンにも共通するイメージである。



Newtype1995 8月号  
連載第6回

#32

「これも、比較的連載の初期に描いたもので、構成に苦労したあとが見られる。「ガイアギア」とは、ファースト・ガンダムから100年後の未来の器とされている。’99年の今で見れば「Vガンダムの30年後の世界」であると傾らえて受け入れることもできようが「逆シャア」もF-91」も無かった10年も前のニュータイプ誌で、はじめて連載を見た時は、突拍子もない時代設定に唖然とした覚えがある。このショックは、当時の連載に実際に立ち会ってない世代には上手く説明できない感覚である。」



# U.C.?

Unknown/ABOUT2000

## GAIA GEAR α

ガイアギア α

Novel:GAIA GEAR

Sense:1987.4~1991.12・Newtype(KADOKAWA-SHOTEN)

Height:UNKNOWN

Weight:UNKNOWN

Pilot:AFRANSIA CHAR

Assignment:ZI-ZEON

Design:MAMORU ITO

■富野由悠季の小説「ガイア・ギア」に登場したズイー・ジオンの開発した人型機械。地球連邦政府と宇宙殖民国家との争いを、シャア・アズナブルの遺伝子を受け継ぐ青年アフランス・シャアを軸に織いた。パイロットはアフランス。宇宙世紀を舞台とした作品中にもっとも近い未来の世界を描いた作品である。

ソフトフォーカスで描くようなやわらかいタッチで描かれた、神々しさと同時に不思議なものがきき渡る作品。メカが豪華に描かれた他のGUNDAM FIX作品と比べて、この作品の幻想的なムードは異彩を放っている。連載が始まってまだ一年足らずの時期に発表されたこのガイア・ギアは「これをガンダムの中に入れるのが否か」という問題を投げかけ、読者の反響を呼んだ。戸惑う読者もあれば、激賞する者もいたそうだ。この年稿でのガイア・ギアという意外性のあるチャオスは、この連載を異質なもののしようにというカトキの意志表示でもあった。

「話を面に戻すと、ガイアギアと言う造語にはガイアという単語が含まれている。地球を含む生命の再生がこの作品のテーマであり、それをイメージした広葉樹を使って象徴的な画にまとめた」。「GUNDAM FIX」では、それまでわりと写実的な画面構成が多かったが、この時は少し趣の違った画を考えた。ガイアギア自体がガンダムサーガのなかの異端児であることも意識したつもりである」。「樹とガンダムと明るい日差しをテーマに、何枚かラフを作成。しゃがんだポーズも考えたが、担当編集さんの意見で片足を踏み出したポーズに落ち着いた」





# U.C.0087

## MSZ-006 Z-GUNDAM

MSZ-006ゼータガンダム

TV MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air: 1985.3.2 ~ 1986.2.22・NAGOYA TV

Height: 19.85m

Weight: 28.7t

Generator: 2020kw

Pilot: KAMIIRU BIDAN

Assignment: A.E. U.G.

Design: KAZUMI FUJITA

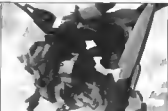
■ 原作「機動戦士ガンダム」から7年後の世界を描いた新テレビシリーズ「機動戦士Zガンダム」の後半に登場した主役MS。ある意味ファンを裏切った結核である「機動戦士Zガンダム」において、シャープな印象を強めた新しいガンダムのデザインは当時賞賛両論を呼んだ。主人公カミーユ・ビダンが設計し、最終したアナハイム・エレクトロニクス製の攻撃型可変MS。大気圏突入が可能なウェブ・ライダー形態が新鮮であった。

GUNDAM FIXにおいて、一貫して雑誌の既報やポスターなどでは見ることのできない意外性のあるイラストに描られてきたカキであったが、この作品に関してはその考えが反映されていないようである。それとも、ここはあえて「パッケージに力を入れる機組」を選んだということなのだろうか？ここで描かれたZガンダムをGUNDAM FIXらしくない批評する読者も多く、その意図は今となっては不明であるが、結果二機の意味で読者には意外性を与えたことになっている。実写的な要素よりZガンダムの機動性、速度を重視した作品。



Newtype1997 12月号  
連載第36回

#33



「この作品は唯一3DCG を利用して作成している。3Dモデリングは(株)ベックに協力してもらった。しかし見ての通りデッサンは一から取り直している。正確なベースというものと、画で見た時にそれらしいベースは一致しないのである」

「96年に発売されたPS ソフト『Zガンダム』のパッケージと同じ手法で作成。別のアングルの運作的つもり。運作という試み自体珍しいことなので、楽しんでくれた人もいた様でよかった」



# U.C.0087

## MRX-009 PSYCHO GUNDAM

MRX-009サイコガンダム

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2~1986.2.22-NAGOYA TV

Height:HEIGHT40m

Weight:214.1t

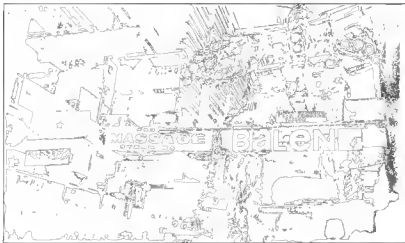
Pilot:FOUR MURASAME

Assignment:TITANS(EARTH FEDERATION FORCE)

Design:KAZUMI FUJITA

■テレビシリーズ「機動戦士Zガンダム」に登場。地球連邦軍ムラサメ研究所が開発したサイコシステム搭載型の可変MA。モビルフォートレスモード時は、ミノフスクラフトで浮遊する。圧倒的な攻撃力でホコンシティを破壊するが、強化人間の不安定さからその威力を存分に発揮したとは言いがたい。記憶を補え付けられ顕著された強化人間パイロット、フォウ・ムラサメとカミュー・ビダンとのつかの間の触れ合いはあまりにも悲劇であった。

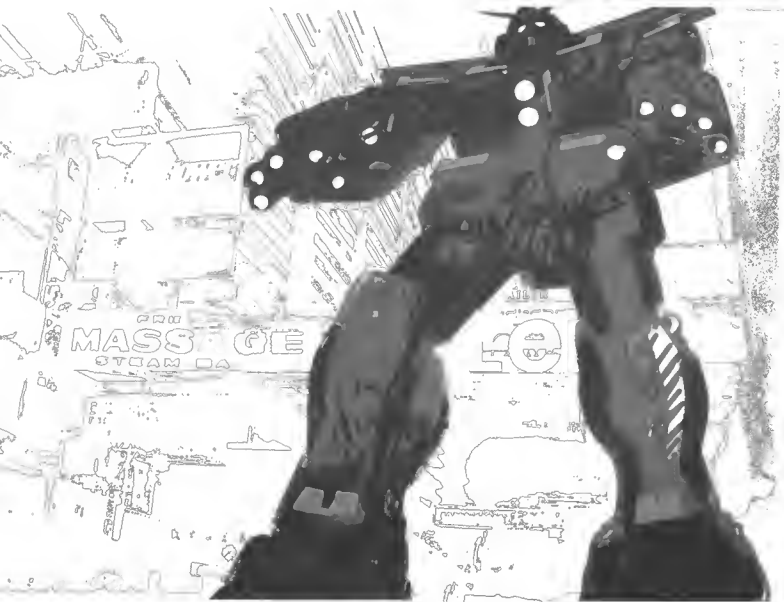
ネオホコンシティの夜景、その闇の中に浮かび上がるサイコガンダムの黒い巨体。この直後共に包まれることになる都市の、その惨劇の序章ともいえるべき静けさと緊張感に満ちた作品。反射によってサイコガンダムを浮かび上がらせているネオンの看板が、効果的である。ちなみにニュータイプ連戦時には印刷でサイコガンダムが濡れし、ほとんど黒い絵のようになってしまったが、今回の画像では間に塗り絵と張り紙の露光を再現している。



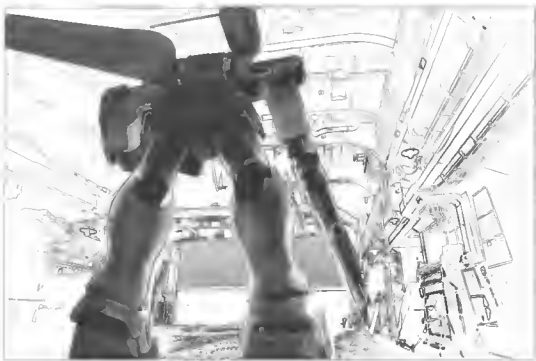
「サイコガンダムはオールド・ロックスなガンダムの形をしているのにその身長は40mもある。平均的なMSは18m位だから異常に大きいわけだ。当初はその設定に違和感を感じていた。そのサイコが登場するホソコンシティのエピソードは名場面とされているが、サイコが街中で暴れ回る様子はほとんど「怪獣」。なるほど怪獣なら40mというのもうなずくと、TVを観て私も納得した。そんな訳でサイコを描くならホソコンしかないと思いを固めたせいか、どこかイメージに近いものを仕上げる事ができたと思う。背景のホソコンの街並は、こんなこともあろうかと、以前旅行した折に撮影したもの。役に立ってよかった」

Newtype1995 7月号  
連載第7回

#34



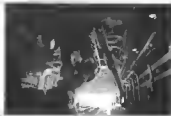




「カタバリト発達 はガンダムにつきものだが、[GUNDAM FIX]で描くのにどれかひとつを選ぶとなると、意外と難しい。TVシリーズだと、折角のカタバリト発達もストーリー上の手続さばく援われていて、あまり印象に残らないが、やはり劇場版だと発達の回数も増れるせいから、どれも丁寧に描かれていて印象に残る。vガンダムの月面からの発達も面白いと思ったが、結局F91がコロニー内へ向けて射出されるシーンが、逆光気味で、オーソドノクスでカッコイイと判断。格納庫は実物の船の格納庫の写真を素材として使用。多少加工しているが、船好きな人ならどんな船だか分かるだろう」

Newtype1995 9月号  
連載第9回

#35



# U.C.0123

## F-91 GUNDAM FORMULA 91

F-91 ガンダムフォーミュラ 91

Movie:MOBILE SUIT GUNDAM F91

Roadshow:1991.3.16

Height:15.2m

Weight:7.9t

Pilot:SEABOOK ARNO

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

Design:KUNIO OKAWARA

■原作「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」から30年後の世界を描いた革命的な劇場作品「機動戦士ガンダムF91」の主演MS、地球連邦軍サナリオが開発に当たった小型化を追求したMSのひとつの頂点といえる試作機体。パイロットは17歳の高校生シーブック・アノー。F91に採用されたバイオコンピュータの開発に当たったのは、シーブックの母モニカ・アノーである。

シッターから射す鋭い光によって暗い格納庫の中で足下を照らされた発達直前のガンダムF91の姿は、言うなれば整備員の視点から見た風景。裏方、つまり整備員側への感情移入によって巨大感を感じるとともに、出撃しようとするパイロットの緊張感も伝わってくる。この作品で描かれた、格納庫・発達というガンダムにおける普遍的なシチュエーションは、ガンダムF91をモチーフとしながらも、全てのガンダムに置き換えることが可能である。連載初期にはこの作品のような、ガンダムの置かれた格納庫の姿を印象づける作品が比較的多く登場した。



Newtype1996 9月号  
連載第21回

#36

「この回から連載はステージ2に突入。テキストの担当が社会学者の上野さんになったので、新しいステージをスタートさせるにあたって、どのガンダムだったらテキストがやり易いかを考えて、機種の選択をした記憶がある。思った通り面白くて鳥になるコラムになった。落さないカミオン部隊とかが出てくる前半の「Vガン」は変でいい」

# U.C.0153

## LM312V04 VICTORY GUNDAM

LM312V04 ウィウトリーガンダム

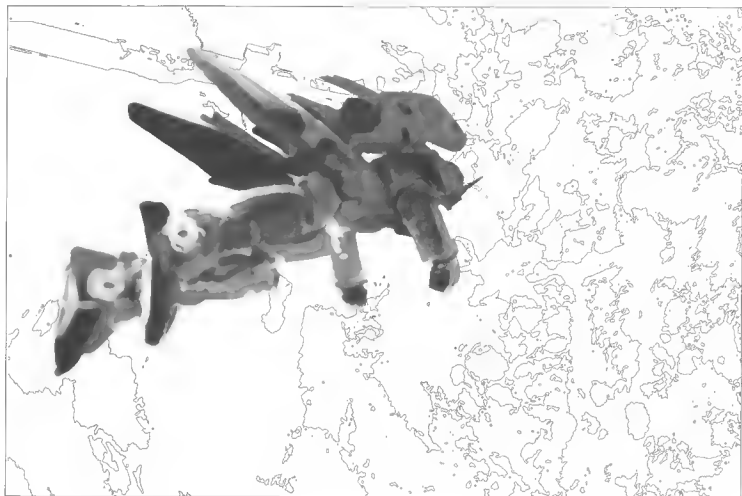
TV:MOBILE SUIT VICTORY GUNDAM  
On Air:1993.4.2〜1994.3.25・TV ASAHI  
Height:15.2m  
Weight:7.6t  
Generator:4780kw  
Pilot:USO EWING  
Assignment:LEAGUE MILITAIRE  
Design:HAJIME KATOKI

■テレビシリーズ「機動戦士Vガンダム」に登場。ザンスカール帝国に抵抗するレジスタンス組織リガ・ミリティアが開発したコアブロックシステムを搭載したMS。その白い機体には、伝統とされるMSガンダム復活の願いが込められている。パイロットはウソ・エヴィンの他、オリアー・ノイズやマーベット・フィンガーハットら。

白い機体のガンダムをあえて花むく日を背景にシルエットで描いた作品。全身からコードを垂らしメンテナンスを受けるMSの姿は、つかの間の休息といった感じである。よく見ると昇降ラダーも描かれている。回りの樹木などから、シリーズ前半の東欧が舞台と思われる。カサリアからカミオンで出発した直後をイメージしたのだろうか？







「羽のような尻尾のような不思議な形をしたステイメンのバインダーは自分でも気に入っている。このアングルが一善カッコよく見えると思うのだが、これまでなかなか撮く機会がなかった。イメージはすでに充分ふくんでいたのでいきなりモニターの上に置きはじめた」

Newtype1996 4月号  
連載第18回

#37



# U.C.0083

**RX-78GP03S DENDROBIUM STAMEN**

RX-78GP03Sデンドロビウムステイメン

OVA:MOBILE SUIT GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY  
On Sale:1991.5.23~1992.9.24・BANDAI VISUAL CO.,LTD  
Height:18.0m  
Weight:41.6t  
Generator:2000kw  
Pilot:KOU URAKI  
Assignment:EARTH FEDERATION FORCE  
Design:HAJIME KATOKI

『機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY』の序盤に登場したガンダム試作3号機、そのMS部分がステイメンである。ガンダム試作機の中で初めて球形全面モニターとリアシートが採用された機体。MA部分であるアームドベース・オーキスと合体し、ガンダム試作3号機デンドロビウムとなる。背部に見える大きなバインダーは、オーキスとのフォックスシステムになっている。搭載するコウ・ウラキはこの頃になるとさすがに軍人らしく成長していて、頼もしい。

人工衛星が何かの記録写真のような雰囲気を感じた作品。意匠を極力排した視点で撮られた、物体としてのガンダム試作3号機は実に人形的。ガンダムを纏らしているマニュービレーターは、21ページのアルファスターに共通するモチーフ。合成素材の写真を参考にしたのかの当たり具合が絶妙であるし、足の裏のディテールの細かさにもこだわりが伺える。ガンダムの周囲を漂う配外作業員の姿にも注目。



Newtype1995 2月号  
連載第2回

#38

「GUNDAM FIX」の連載も始まったばかりだった頃の作品。友人らから3Dソフトを使用しているかと聞かれたのがきっかけ。何度も言うように実験にはペイント機能だけで描いている。背中のフィンラスターは閉閉中をストロボ撮影。多量露光したイメージ。昔の担当編集者N氏のアイデア。背景は某基地を見学した際に撮影した格納庫を使用した」

# U.C.0133

## CROSS BONE GUNDAM

クロスボーンガンダム

Comic:MOBILE SUIT CROSS BONE GUNDAM

Sense:1994.12~1995.1.26:SYONEN ACE(KADOKAWA-SHOTEN)

Height:15.9m

Weight:9.5t

Generator:5280kw

Pilot:KINKEDOU

Assignment:CROSS BONE VANGUARD

Design:YUICHI HASEGAWA + HAJIME KATOKI

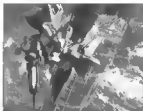
■コミック「機動戦士クロスボーンガンダム」に登場したMS。舞台となっているのは「機動戦士ガンダムF91」から10年後の世界。宇宙海賊クロスボーンバウンダのガンダム1号機。コアブロックシステムを採用し、背面の4本のバーニアはクロスボーンバウンダの意匠である骨を模したような形状をしている。木星圏への留学生トピアが搭乗。

連載を振り返しながら確立させていったGUNDAM FIXのスタイルからはやや逸脱している感もある初期の作品。統一された色調で描かれた管線図は連載の中で際立っており、やや幻想的にも見える。コミック「機動戦士クロスボーンガンダム」というモチーフには意匠を突かれた感もあるが、当時始まったばかりである少年エースでの連載へのメールという意味もあったようだ。クロスボーンガンダムのデザインもかき本人によるものである。連載第2回に掲載。GUNDAM FIXにより親しんでいるほど温度な違和感をもってこの作品を眺めるのではないだろうか?









Newtype1997 10月号  
連載第34回

#39

「ジェミニスはウィングの時代に合わせた設定考証がされているが、プラモデル主導のオリジナル企画のガンダムである。商品そのものは小規模の1/144スケールであるが、「バキ」としたクオリティがいい感じである。マイナーなガンダムなのでいつもとは逆に手堅いレイアウトにしている」

# A.C.195

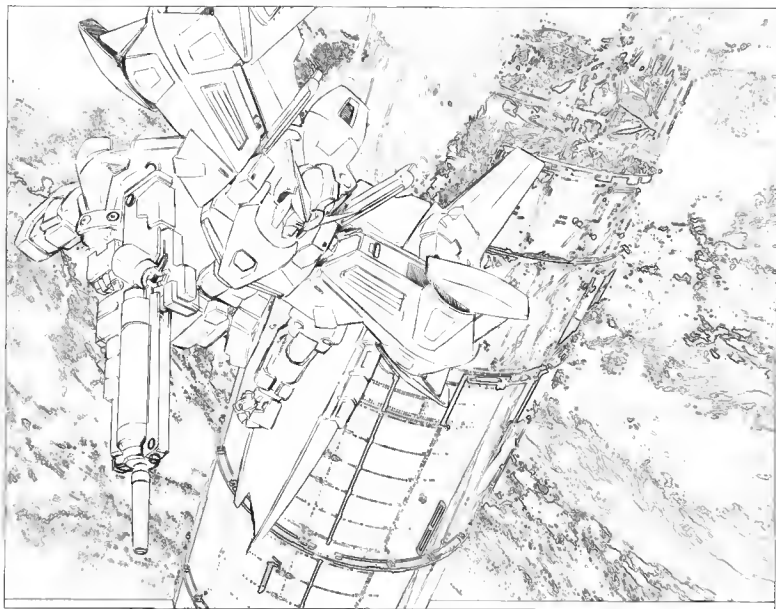
**OZX-GU01A GUNDAM GEMINASS 01**  
OZX-GU01A ガンダムジェミニス01

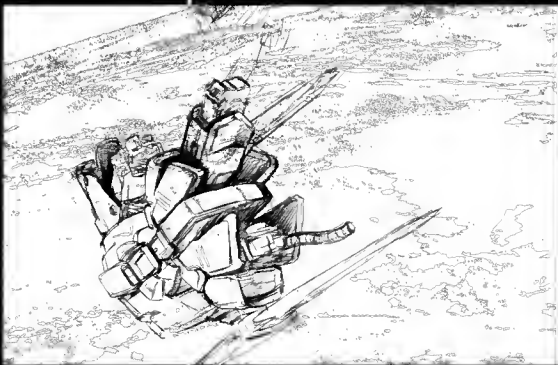
Comic: GUNDAM WING DUAL STORY G-UNIT  
Sense: 1997.5~1998.3・COMIC BONBON(KODANSHA)  
Height: UNKNOWN  
Weight: UNKNOWN  
Pilot: ADIN BARNET  
Assign: MO-V



■OZの秘密部隊フライズと辺境の工場コロニーMO-Vとの戦争を描いたコミック「新機動戦記ガンダムW G-UNIT」に登場した実験機。MO-Vが独自に開発したMSである。パイロットはアディン・バーネット。プラモデル化などにより、『F90』シリーズにも共通する展開を見せた。

この作品もまた78ページのクロスボーンガンダム同様、プラモ企画がモチーフとなっている。一見オーバードレスだが、ガンダムジェミニス01の存在感がその背後にある実写の人工衛星に決して負けていないことに驚かされる作品。連載時、この背景の同質をスペースコロニーだと勘違いした読者がいたというが、ガンダム世界についての過剰な思いこみによるものだろうか？ また、ガンダム自体がとてもガンダムらしい色使いで描かれているのも特徴。





「百式の登場前というのいろいろ考えたのだが、Zガンダムの最終回ラストを飾るショットに勝る物はないと判断してこうなった。案の定、壊れたMSは見たくないという感想もあったが、おおむね好評。それに相応しいモチーフであれば、クラッシュシーンも面白いと思う。全色の表現もテーマのひとつである。この回、テキストも金のボディに因んだもので面白かった」

Newtype1997 8月号  
連載第32回

#40



■『機動戦士Zガンダム』に登場したクトロ・バニーナの愛機。エゥーゴの「Z」計画上の試作機で、全長30mの強力なメガバズーカランチャーを発射できる機体。その全色の機体は第50話においてハマーン・カーンとの因縁の対決において大破、宇宙を漂う。

爆発でくすんだ金色という色彩的に難しい題材に挑んだ作品。連載の中で大破したMSが描かれたのは、この作品と連載の最終回だけである。言うまでもなく『Zガンダム』のラストシーンを描いたものだが、悲壮感漂う百式の残骸には一部読者から賛否両論が寄せられた。熱烈なシャア・ファンでなくとも、最終回の余韻を思い起こさせる印象深い作品。

# U.C.0087

## MSN-00100 HYAKU-SHIKI

MSN-00100 百式

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2~1986.2.22・NAGOYA TV

Height:18.5m

Weight:31.5t

Generator:1850kw

Pilot:QUATTRO VAGEENA

Assignment:A.E.U.G.

Design:MAMORU NAGANO + KAZUMI FUJITA



「[GUNDAM FIX]ではカメラを意識したいろいろな視点で、ガンダムを撮らえようとしている。ここではビデオ映像を意識した。実際に撮影するならともかく絵で描いているのだから、わざわざ画面を元々さなくとも良いと思わせるかもしれないが、ただ究明に描くだけでリアルになる訳ではないことに、気付いている人もいると思う。そんな訳でこの作品は珍しくフィルターを多用している。Photoshop のフィルター→テクスチャ→テクスチャライザや、Deep Device の Retro Scan などを組み合わせてビデオっぽい効果を出した。きっと一発でビデオっぽく仕上げるプラグインもあるのだと思うが、日頃あまり使わないので持っていない」

Newtype1998 4月号  
連載第40回

#41



■模型師で展開した「GUNDAM SENTINEL」に登場したアナハイム・エレクトロニクス製のMS、「死神のガンダム」を目指した機体。無人MS構想の試作機であり、メインコンピュータシステム「ALICE」を搭載しているのが特徴。小部屋ベースに立てこもった反乱軍陣ニューティサイズを叩くべく発進する。

地球の引力に引かれていくガンダムを描いた、MSのシルエットの繊細さが丁寧に描かれた作品。GUNDAM FIXの中にあつては珍しくモニターを描いたような処理が施されており、「GUNDAM SENTINEL」の連発的解釈のようでも心憎い演出となっている。大気圏に突入時には大気摩擦熱で電離するため、電送された映像はブラックアウトしてしまう。カトキが表現したテレビの走査線のような荒れたノイズは、それを表現したもの。この作品だけに類ならないが、GUNDAM FIXの作品は常に多くの情報を含んでいるといわれるのである。

# U.C.0088

## MSA-0011 S-GUNDAM

MSA-0011 スペリアルガンダム

Novel: GUNDAM SENTINEL

Series: 1987.9〜・MODEL GLRAPHIX

Height: 25.18m

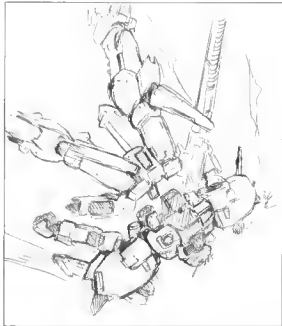
Weight: 36.4t

Generator: 7180kw

Pilot: RYOU ROUTE

Assignment: A.E.U.G.(EARTH FEDERATION FORCE)

Design: HAJIME KATOKI



# NOTHING

下描きは作成していません

「『GUNDAM FIX』の連載がはじまったのはちょうど『Gガンダム』の放映中だった。『Gガンダム』の世界の悪の象徴であるデビルガンダムは、話に沿って進化と成長を重ねていくので、途中で何段階もデザインした。一貫して巨大なガンダム頭をした下半身から上半身が生えているモチーフなのだが、TV では赤や黄色で彩色されていたのが、デザインした本人としては少し不満だった。だからFIX ではモノトーンで禍々しさを表現、暗視装置や高感度フィルムで撮影した時みたいになぞったような質感に仕上げた」

Newtype1995 3月号  
連載第3回

#42



# F.C.59

## DEVIL GUNDAM

### デビルガンダム

TV:MOBILE FIGHTER G GUNDAM  
On Air:1994.4.1~1995.3.31・TV ASAHI  
Height:UNKNOWN  
Weight:UNKNOWN  
Power:INFINITE  
Assignment:NEO JAPAN  
Design:HAJIME KATOKI

■『機動武闘伝Gガンダム』に登場するMF。地球浄化のために開発されたアルティメットガンダムを前身とし、『自己再生』『自己増殖』『自己進化』という三大論理機能を有する。DG細胞でゾンビ兵を量産したりと、文字通りあまりにも悪魔的なガンダムである。ドモン・カッシュの兄ジョウ・カッシュはデビルガンダムの主体ユニットとなっていた。

背景に敷かれたグロテスクな工場内の写真ともあいまって、ダークな赤色が恐怖感と危機感を帯びている。実在する風景の描写というよりもガキの演出意図をより強く感じる作品。『機動武闘伝Gガンダム』の、新宙地下での増殖シーンをイメージ。機体への照り返しにこだわりが伺え、35ページのガーベラ・テトラの描写にも通じるものがある。





Nowype1997 3月号  
連載第27回

#43

「振り返ってみると『GUNDAM FIX』では格納庫の画を多く描いてきた。戦闘機や戦車等、日常に馴染みのないものを日常でない戦場に置いて描こうとすると、二重に我々の日常から遠隔ってしまう。もちろんそういった表現もある訳だが、格納庫というのは、我々が兵器と出会う機会として、一番現実的な場所だから、ガンダムみたいなものでも、少しは我々の現実に引き寄せられる気がするのだ」

# A.W.0015

## GX-9901-DX GUNDAM Double X

GX—9901—DXガンダムダブルエックス

TV:AFTER WAR GUNDAM X

On Air:On Air:On Air:ON AIR:1996.4.5〜1996.12.28・TV ASAHI

Height:17.0m

Weight:7.8t

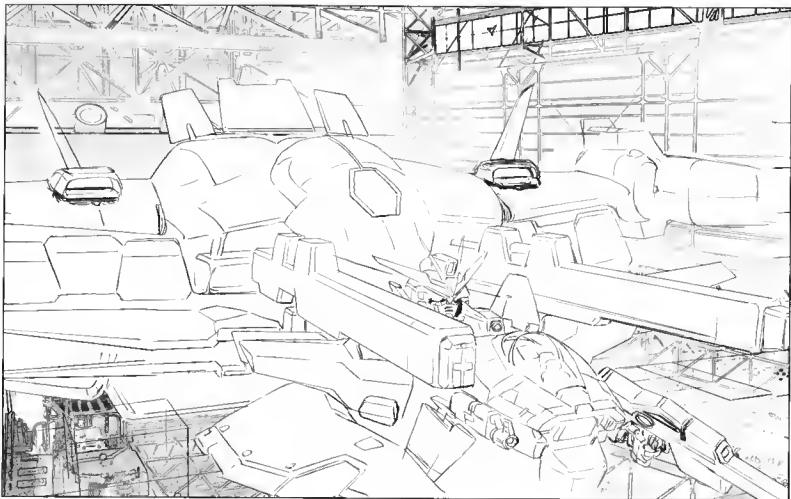
Pilot:GARROD RAN

Assignment:NO BELONG

Design:KUNIO OKAWARA

■ニュータイプを無視することなく描いた作品である『機動新世紀ガンダムX』に第21話から登場したニュータイプ専用MS。電磁フリーデンキャプテンのジャミル・ニートが第7次宇宙大戦時にニュータイプとして従軍していたガンダムXの後継機で、ジャミルにとっては因縁のいた機体といえよう。コックピット部とブースター部とに分断する組織機Gファルコンを装備する。ガロード・ランが操縦。

平成になってからのガンダムシリーズの中最もテンガよクプラモ展開がされたのがこの『機動新世紀ガンダムX』だったが、見方を換えれば主役交代がプラモのスケジュールで行われた感もある。それをひきあえて玩具のためのガンダム機体の、あえて兵器としてのリアリティを持たせようとしたところに機能的に描いた作品。閉ざされた空間の中にあるGファルコンを装備した巨大なガンダムに、天窓から美しい光がそっと差し込む様子は誰やかにも見える。





Newtype1995 9月号  
連載第45回

#44

「プラモデルのパッケージかなにかで関田裕治さんが描いた武者ガンダムがあって、確かそれは派手なアクションポーズをとったイラストだったが、ちょっといい感じで、それが頭にあったものだから、SDシリーズ出身のこの「武者頑駄無」もリアルプロポーションで結構いけるんじゃないか、と思って描いた」

# U.C.0079

## MUSYA GUNDAM

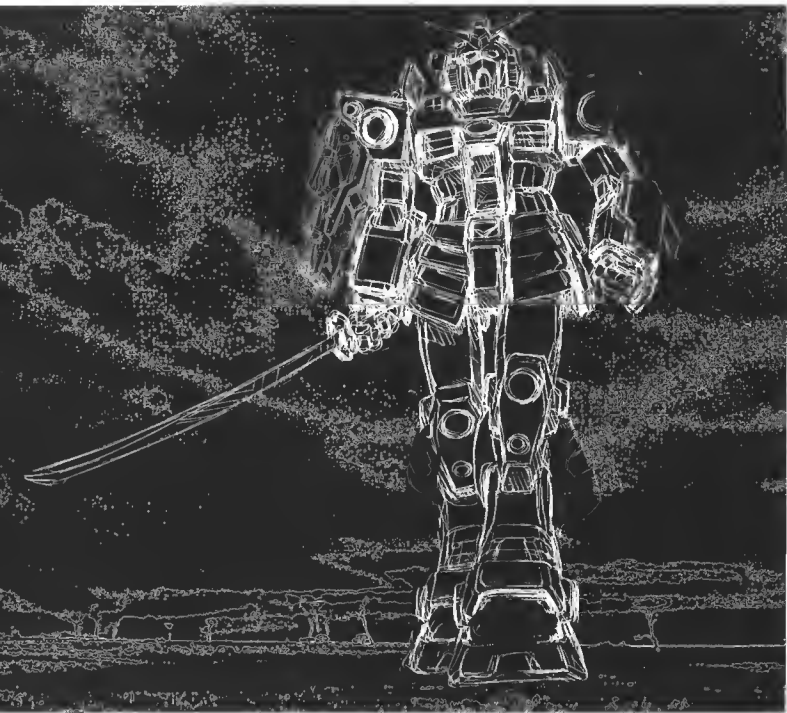
### 武者頑駄無

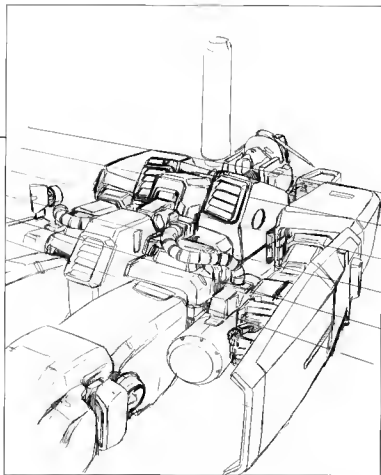
Comic:PULAMO-KYOSHIRO  
Sense:1982.2~1986.10・COMIC BONBON(KODANSHA)  
Height:UNKNOWN  
Weight:UNKNOWN

■コミック「プラモ狂四郎」に登場したMS。作品中で、狂四郎がSD版のRX-78に鎧兜を模倣させ武装・鎧甲の強化を計ったことにより誕生した。後にガンキャロンのラインナップに加えられ、低年層層を中心に支持される。半世紀と経つが関係を持たないが、これもひとつのガンダムの側面である。

低年層層で人気を博したMSの代表格を現実の風景に立たせた、際限なく続く作品。肥大化したガンダムへの傾きながら、開き直りなのかはともかく、連載終盤に至ってGUNDAM FIXの守衛範囲の広さを再確認させられた自由な絵である。刀を抜き大地に立つガンダムは特撮画の一場の一幕のようにも見えて面白い。映画「サムライスピリッツ」の公開を意識したものかどうかは不明。両臂にうっすらとかかる紅はもともと背景写真の中にあるものなのか、それともガトキがCG処理しこんでいるのだろうか？





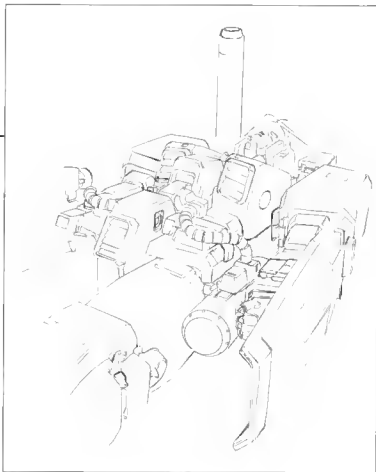


■91ページの武者ガンダム同様、コミック作品から生まれたガンダムを描いた作品。こちらも武者ガンダムに負けない、かなり意匠を凝らしたチョイスであり、最終回に集えた読者を驚かせた。元々プラモデルサイズがオリジナルであるはずのパーフェクト・ガンダムが巨大なMSとして表現されており、このGUNDAM FIXの虚構性をより複雑なものにしている。

「僕なんかより少し若い、いま20代後半くらいの人の心に強く残ってるのが。  
このパーフェクトガンダムだ。世代的に僕はコミックボンボンに育ってしまった。  
でもプラモの出来は良かったし。避けては通れないガンダム。でも正直いって、  
「GUNDAM FIX」で描くにはオモチャっぽくて苦労した」

Newtype1998 10月号  
連載第46回

#45



# U.C.0079

## PERFECT GUNDAM

パーフェクトガンダム

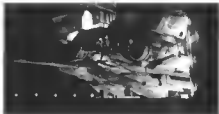
Comic:PULAMO-KYOSHIRO

Series:1982.2~1986.10-COMIC BONBON(KODANSHA)

Height:UNKNOWN

Weight:UNKNOWN

■コミック「プラモ狂四郎」に登場したMS。ガンブラ少年で  
ある狂四郎こと京田西郎の創意工夫によって改造されパワー  
アップしたRX-78のプラモデルがパーフェクトガンダムであ  
る。後にMSVに加えられる実際にプラモデルとなって発売。  
人気をさらに盛り上げた。



Newtype1998 6月号  
連載第42回

#46

「デンドロビウムのデザイン作業はそれを動かすアニメーターさんの事を考えると、いまでも後ろめたい気持ちになる。しかし140mガンダムをこんな感じにする、と決めたのは監督なのだ。ついでに言うとおニカム（蜂の巣）状のウェポンコンテナを腰すフタをつけることを決めたのも監督。すこしは作面の低減になったのだろうか？ そこで今回は機体の気持ちも込めて自分でも胸ぐさまで描いてみた。なかでもコンテナはかなりの何度もデッサンをやりました、下書きが最も多いのがこのデンドロビウムである」

# U.C.0083

**RX-78GP03 DENDROBIUM**

RX-78GP03デンドロビウム

OVA:MOBILE SUIT GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY

On Sale:1991.5.23~1992.9.24・BANDAI VISUAL CO.,LTD

Height:140.0m

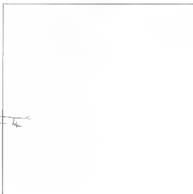
Weight:226.4t

Generator:38900kw

Pilot:KOU URAKI

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

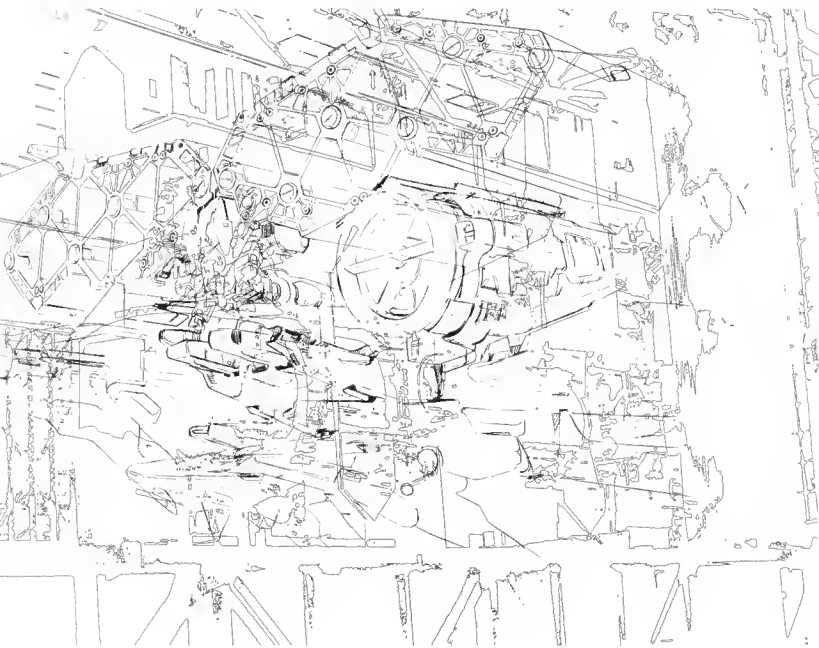
Design:HAJIME KATOKI



■増設戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」の性能に登場したガンダム試作3号機。MS部分であるステイメンとMA部分であるオースが合併した状態がこのデンドロビウムである。メガビーム砲、マイクロ・ミサイルコンテナ、大型収束ミサイル、爆撃機、クローアーム、大型ビームサーベルなど、驚くべき武装がなされている巨大な機体は壮絶。パイロットはコウ・ウラキ。アナベル・ガトーの知る巨大MAノイズ・ジールと壮絶な戦いを繰り広げた。

闇の中に浮かび上がるガンダムの発進シーンを描いた作品。ディテールの精を込めた巨体の圧倒的な威圧感には、マニエリスム的とも呼べるべき奇異な機体と相まって畏怖の念すら覚えるほど。迫力のある反面、光の描き方は繊細である。SF映画のために描き手に与えられた巨大なセットのようにも見える、不思議な絵である。

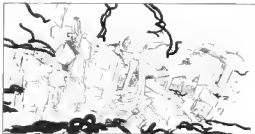






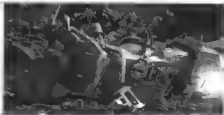


「GUNDAM FIX の連載は、実は47話で終了する予定だった。理由はもう書くGundamがないから。この画はエピソードを特筆することが急遽決まり、連載でいうと48話目にあたる回で描いた作品。この4年間でGundamを書き尽くしてしまい、買収も入れて描く気になれるGundamはもう残っていないかったし、前の号ではG-3の種族シーンを描いて、僕の中の魂は燃え尽きていた（お仕事という気持ちだけではこの企画は続けられなかった）。それでも一度RX-78 で終わらせことを考え出した。ア・バオア・クーで焼けたGundamは最後を飾るのに充分な役者だ。ラフではアムロを描き込んでいたが、本当の最期を描くためには、アムロは不要なので削った」



Newtype1998 12月号  
epilogue

#47



『機動戦士ガンダム』に登場、戦いの中でニュータイプとしての覚醒を遂げたアムロ・レイ、その反動速度に付いていけなくなったRX-78-2の駆動系には、マグネットコーティングが施される。星一号作戦により、ホワイトベースを含む連邦軍はジオ軍中衛隊アバオウ・ウェー・ホー、アムロとシャア・アズナブルとの戦いも、ついに最終局面を迎える。

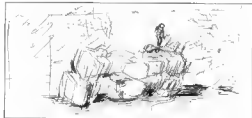
『機動戦士ガンダム』のラスト、アバオウ・ウェーでのジオンとの戦闘の果てに大破したガンダムの残骸。GUNDAM FIXのボーナストラック的な作品であり、連載終了後に発表されたもう一つのGUNDAM FIXの決意と書えよう。ホキは第1回で登場させたガンダムを最終回ではなく最終回後で破壊することにより、GUNDAM FIXを物語の端の中に閉じ込めることなく、開かれたものになっている。連載終了後、ニュータイプで知られた連載終了特集に掲載。

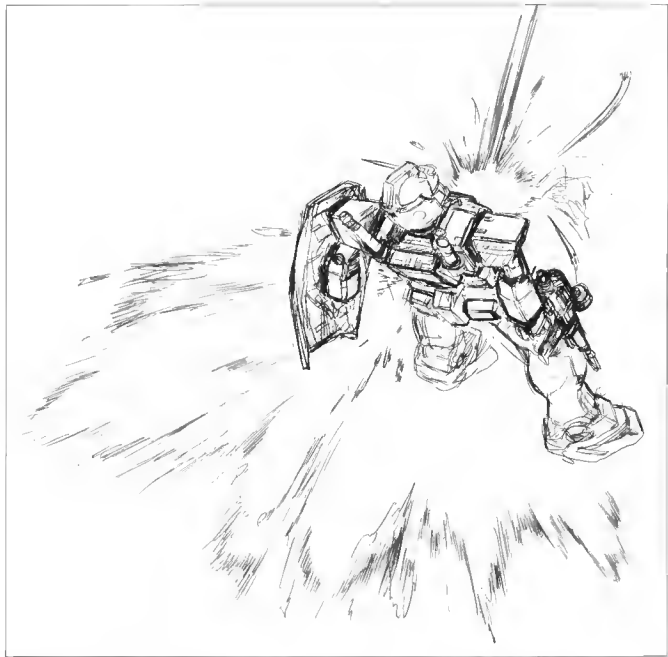


# U.C.0079

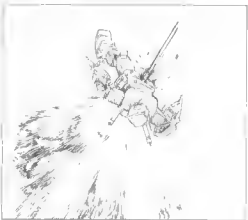
## RX-78-2 GUNDAM RX-78-2ガンダム

TV MOBILE SUIT GUNDAM  
TVシリーズ 機動戦士ガンダム  
On Air: 1979.4.7 ~ 1980.1.26 NAGOYA TV  
Height: 18m  
Weight: 43.4t  
Power: 5000hp  
Pilot: AMURO RAY  
Assignment: EARTH FEDERATION FORCE  
Design: KUNIO OKAWARA



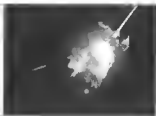


「最終回には何を揃えて終わらせるか、それが決まったのは連載も後半になってから。端からみればどうでも良いことでも当事者は結構悩んでいるものだ。考えてみると、一度読んだきの小沢のラストを 20 年間隠めていたことになるわけで、僕の中のガンダムもこれでケリが着いた格好になった。」



Nowtype1998 11月号  
連載第47回

#48



# U.C.0079

## RX-78-3 G3 GUNDAM

RX-78-3 G3 ガンダム

Novel:MOBILE SUIT GUNDAM  
Series:KADOKAWA SNEAKER BUNKO  
Height:17.5m  
Weight:74.5t  
Pilot:AMURO RAY  
Assignment:EARTH FEDERATION FORCE  
Design:KUNIO OHKAWARA

■全3巻からなる富野由悠季の小説「機動戦士ガンダム」に登場するアムロ・レイが乗る3体目のガンダム。テレビシリーズ「機動戦士ガンダム」や「機動戦士Zガンダム」などの後の続編とは異なる展開を見せるこのノベライズにおいて、主人公であるアムロは戦死というパラレルな結末を遂げている。

連載の最終回に描かれた、アムロ・レイの死の瞬間を挿入したショッキングな作品。どちらかといえば静かな絵の多かったGUNDAM FIXの中において、爆発の瞬間という激しい描写は珍しく映るが、この作品にも死という静寂が漂っている。元凶とはいえないが、現在数多く存在する「機動戦士ガンダム」のノベライズ、最終的にこのアナザーエピソードのエンディングシーンを持っていくことによって、かつては大きな怪けに悩めるガンダムを終了させることをあえて回避しているようにも思える。ガンダムの家流を見失わせるきっかけとも見えるこのMSSを破壊することに、カトキは何を託したのだろうか？ また連載のどの時期に基ってこの最終回を決めたのだろうか？

# GUNDAM FIX transition List of works

作品番号	掲載ページ	作品	出典	連載回数	連載期出	制作年月日	データ情報
01	12 13	RX-78-2 GUNDAM RX-78 2ガンダム	TVシリーズ「機動戦士ガンダム」 1979.4.7~1980.1.26 名古屋TV	第1回	1995年1月号	1995年11月号	RGB 19 3MB 2500X3072pixels 400dpi
02	14 15	LM314V21 ウィクトリー2ガンダム	TVシリーズ「機動戦士Vガンダム」 1993.4.2~1994.3.25 TV朝日	第4回	1996年4月号	1995年2月16日	RGB 21 8MB 4050X3672pixels 400dpi
03	18 17	FXA-050-RX-178 スーパーガンダム	TVシリーズ「機動戦士Zガンダム」 1985.3.2~1986.2.22 名古屋TV	第43回	1990年7月号	1990年5月19日	RGB 22 7MB 2400X3300pixels 400dpi
04	18 19	XXXG-00W0 ウイングガンダム	TVシリーズ「新機動戦記ガンダムW」 1995.4.7~1996.3.29 TV朝日	第11回	1995年11月号	1995年6月18日	RGB 23 4MB 2040X2910pixels 400dpi
05	20	FA-78-1 フルアーマーガンダム	TVシリーズ「機動戦士ガンダム」 1980.4.4 講談社コミックブレイク	第44回	1990年6月号	1990年6月21日	RGB 29 8MB 2580X3870pixels 400dpi
06	21	ウィクトリー2アサルトバスターガンダム	TVシリーズ「機動戦士Vガンダム」 1993.4.2~1994.3.25 TV朝日	第35回	1997年11月号	1997年9月15日	RGB 22 7MB 1878X1678pixels 300dpi
07	22 23	RGX-70RD-10M ブルーティスデュー	ゲーム「機動戦士ガンダム外伝」 1996.0.20~1997.3.7 BANAMI	第29回	1997年6月号	1997年3月21日	RGB 27 8MB 2654X3642pixels 300dpi
08	24 25	XXXG-01W ウイングガンダム	TVシリーズ「新機動戦記ガンダムW」 1995.4.7~1996.3.29 TV朝日	第19回	1996年7月号	1996年5月16日	RGB 29 3MB 3515X2550pixels 400dpi
09	26 27	MSZ-010 ZZガンダム	TVシリーズ「機動戦士ガンダムZZ」 1990.4.4~1991.1.31 名古屋TV	第5回	1995年5月号	1995年3月13日	RGB 16 1MB 1974X3720pixels 400dpi
10	28 29	GX-000 ガンダムX	TVシリーズ「機動新世紀ガンダムX」 1996.4.5~1996.12.28 TV朝日	第18回	1996年6月号	1996年4月10日	RGB 21 8MB 2032X3749pixels 400dpi
11	30 31	RX-78NT1 ALEX	OVAシリーズ「機動戦士ガンダム0080」 1989.3.25~1989.8.25 BANDAI VISUAL	第26回	1997年2月号	1996年12月15日	RGB 17 9MB 1047X3658pixels 400dpi
12	32 33	クーンガンダム	小説「機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ」 1999.4.4~1999.9.24 角川書店	第22回	1996年10月号	1996年8月14日	RGB 19 5MB 2330X3550pixels 400dpi
13	34 35	AGX-04 ガンバウネクト	OVAシリーズ「機動戦士ガンダム0083」 1991.5.23~1992.8.24 BANDAI VISUAL	第14回	1996年2月号	1995年12月7日	RGB 13 7MB 1560X3672pixels 400dpi
14	36 37	FAZ-010S フルアーマーZZガンダム	TVシリーズ「機動戦士ガンダムZZ」 1986.3.1~1987.1.31 名古屋TV	第25回	1997年1月号	1996年11月14日	RGB 15 8MB 1982X2801pixels 400dpi
15	38 39	GZ 00MS ゼロギス	TVシリーズ「機動戦士ガンダムW」 1995.4.7~1996.3.29 TV朝日	第10回	1995年10月号	1995年8月15日	RGB 29 6MB 3072X4050pixels 400dpi
16	40 41	GP13 017N.11 ゴッドガンダム	TVシリーズ「機動戦士Gガンダム」 1994.4.1~1995.3.31 TV朝日	第39回	1997年9月号	1997年7月13日	RGB 43 5MB 4050X3750pixels 400dpi
17	42 43	RX-179 ガンダムMk II	TVシリーズ「機動戦士Zガンダム」 1985.3.2~1986.2.22 名古屋TV	第37回	1996年1月号	1995年11月17日	RGB 32 0MB 3000X3362pixels 400dpi
18	44	RX-78GP02A ガンダムサイサリス	OVAシリーズ「機動戦士ガンダム0093」 1991.5.23~1992.0.24 BANAMI VISUAL	第13回	1996年1月号	1995年11月13日	RGB 29 3MB 3332X3737pixels

作品番号	掲載ページ	作品	出典	連載回数	連載開始	制作年月日	データ情報
19	45	RX 78GP-1 セイラランカス	OVA シリーズ「機動戦士ガンダム0083」 1991 3 23-1992 9 24 BANDAI VISUAL	第12回	1995年12月号	1995年10月15日	RGB 14 3MB 2000X2500pixels 400dpi
20	46-47	RX 78 (G) ガンダムマーズプロダクトトリブ	OVA シリーズ「機動戦士ガンダム0083」 1996 1 25-NOW ON SALE BANDAI VISUAL	第6回	1995年6月号	1995年4月13日	RGB 9 7MB 3073X4161pixels 400dpi
21	48-49	RX 78(G)Ez 8 ガンダムEz8	OVA シリーズ「機動戦士ガンダム0083」 1996 1 25-NOW ON SALE BANDAI VISUAL	第41回	1996年5月号	1996年3月8日	RGB 19 9MB 2264X3072pixels 400dpi
22	50-51	RX 93 ガンダム	movie「機動戦士ガンダム逆襲のシャア」 Roadshow 1986 3 12	第39回	1996年3月号	1996年1月8日	RGB 37 4MB 2533X3537pixels 400dpi
23	52	OZ 13MS ガンダムエビオン	TV シリーズ「新機動戦士ガンダムW」 1995 4 7-1996 3 22 TV朝日	第15回	1996年3月号	1996年1月12日	RGB 8 4MB 1410X2030pixels 300dpi
24	53	MSZ-006-C1 Z-plus	novel「ガンダムセンチネル」 1987 9-MODEL GL-RAPHER	第28回	1997年4月号	1997年2月19日	RGB 21 7MB 2250X3376pixels 400dpi
25	54-55	MRX-010 サイコガンダムAMB-0	TV シリーズ「機動戦士Zガンダム」 1985 5 2-1986 2 22 名古屋TV	第17回	1996年6月号	1996年3月9日	RGB 15 8MB 2049X3079pixels 400dpi
26	56-57	RXZ 91Z リ・ガズィ	movie「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」 Roadshow 1986 2 12	第24回	1996年12月号	1996年10月10日	RGB 25 7MB 1976X2500pixels 300dpi
27	58-59	RX 78GP-1-Fb フルバニアアンゼリアンカス	OVA シリーズ「機動戦士ガンダム0083」 1991 3 23-1992 9 24 BANDAI VISUAL	第30回	1997年8月号	1997年4月17日	RGB 30 4MB 3472X3060pixels 400dpi
28	60-61	ガンダムF90	TV シリーズ「機動戦士ガンダムF90」 1990 BANDAI	第23回	1996年11月号	1996年9月16日	RGB 18MB 2100X3000pixels 400dpi
29	62	CF13-001 NH/H マクラー-ガンダム	TV シリーズ「機動武闘伝Gガンダム」 1994 4 1-1995 3 31 TV朝日	第38回	1996年1月号	1997年12月号	RGB 29MB 2652X3828pixels 400dpi
30	63	GH13 017N-J ジャイアントガンダム	TV シリーズ「機動武闘伝Gガンダム」 1994 4 1-1995 3 31 TV朝日	第20回	1996年8月号	1996年6月17日	RGB 3MB 2100X2100pixels 400dpi
31	64-65	XXG-00WG ウイングガンダムゼロカスタム	OVA シリーズ「機動戦士ガンダムW Endless Waltz」 1997 1 25-1997 7 25 BANDAI VISUAL	第31回	1997年7月号	1997年5月7日	RGB 39 4MB 2876X3000pixels 400dpi
32	66-67	ガイアギア	novel「ガイアギア」 1987 4-1991 12 Newtype	第8回	1995年8月号	1995年6月15日	RGB 19MB 2684X3163pixels 400dpi
33	68-69	MSZ-006 Zガンダム	TV シリーズ「機動戦士Zガンダム」 1985 3 3-1986 2 22 名古屋TV	第36回	1997年12月号	1997年10月20日	RGB 15 1MB 2115X3163pixels 400dpi
34	70-71	MRX 009 ザイコガンダム	TV シリーズ「機動戦士Zガンダム」 1985 3 3-1986 2 22 名古屋TV	第7回	1995年7月号	1995年5月10日	RGB 15 6MB 2047X3139pixels 300dpi
35	72-73	F 91 ガンダムフォーミュラー-01	movie「機動戦士ガンダムF91」 Roadshow 1991 3 16	第9回	1996年9月号	1995年7月4日	RGB 10 1MB 1535X2304pixels 300dpi
36	74-75	LH312V04 ウィンドーガンダム	TV シリーズ「機動戦士Zガンダム」 1983 4 2-1984 3 25 TV朝日	第21回	1996年9月号	1996年7月19日	RGB 14 4MB 1800X2835pixels 300dpi

作品番号	掲載ページ	作品	出典	巻数回数	巻数初出	制作年月日	データ情報
37	76-77	RX-78GP03S デンドロビウムスライメン	OVAシリーズ「機動戦士ガンダム0063」 1993年5月 - 1993年9月24日 BANDAI VISUAL	第16回	1993年4月号	1993年2月10日	RGB 16MB 2048X3072pixels 400dpi
38	78-79	クロスボーンガンダム	COMIC「機動戦士クロスボーンガンダム」 1994年12月 - 1995年1月26日 少年エース	第2回	1995年2月号	1995年11月25日	RGB 16MB 3000X2796pixels 400dpi
39	80-81	OZ-X-GU01A ガンダムジェミニナスQ1	COMIC「G-UNIT」 1997年5月 - 1998年3月 講談社コミックサンデー	第34回	1997年10月号	1997年6月11日	RGB 34.6MB 3271X3934pixels 400dpi
40	82-83	MSN-00100 百式	Vシリーズ「機動戦士ガンダム」 1985年2月 - 1986年2月22日 名古屋テレビ	第32回	1997年8月号	1997年6月17日	RGB 19.1MB 2048X3072pixels 400dpi
41	84-85	MSA-0011 スベリヤルガンダム	novel「ガンダムセンチネル」 1987年 - MCDOL, OLRAM中心	第40回	1998年4月号	1998年2月16日	RGB 11.3MB 1795X2192pixels 300dpi
42	86-87	デビルガンダム	TVシリーズ「機動武闘伝Gガンダム」 1994年4月 - 1995年3月31日 TV朝日	第3回	1995年3月号	1995年1月17日	RGB 27.3MB 2180X4410pixels 400dpi
43	88-89	GX 9901 GX ガンダムダブルエクス	TVシリーズ「機動新世紀ガンダムX」 1996年4月 - 1996年12月28日 TV朝日	第27回	1997年3月号	1997年1月15日	RGB 38.1MB 2868X4452pixels 400dpi
44	90-91	武者雄雄丸	COMIC「プラモ狂潮」 1995年5月 - 1995年10月 講談社コミックサンデー	第45回	1998年9月号	1998年7月20日	RGB 16MB 2868X3672pixels 400dpi
45	92-93	パーフェクトガンダム	COMIC「プラモ狂潮」 1995年2月 - 1996年10月 講談社コミックサンデー	第46回	1998年10月号	1998年8月19日	RGB 25.3MB 3092X3300pixels 400dpi
46	94-95	RX-78GP3 デンドロビウム	OVAシリーズ「機動戦士ガンダム0063」 1993年5月23日 - 1993年9月24日 BANDAI VISUAL	第42回	1998年6月号	1996年4月14日	RGB 23.1MB 2048X3992pixels
47	96-97	RX-78-2 GUNDAM RX-78-2ガンダム	TVシリーズ「機動戦士ガンダム」 1979年7月 - 1980年1月8日 名古屋テレビ	epilogue	1999年12月号	1998年10月21日	RGB 16MB 1800X2100pixels
48	98-99	RX-78 GS GUNDAM RX-78 GSガンダム	novel「機動戦士ガンダム」 角川スニーカー文庫	第47回	1999年11月号	1998年9月21日	RGB 46.1MB 3430X4700pixels 400dpi





GUNDAM 20th Anniversary

**カトキハジメ**

GUNDAM FIX 展

宇宙世紀を翔けた機動兵器の記憶——

会期:1999年4月7日(水)～4月14日(水)

April 7 - April 14 .1999

ガンダムフィックス トランジション

GUDNAM FIX TRANSITION

1999年4月7日 初版 第一版発行

April 7.1999 (First edition,first printing)

著者:カトキハジメ

企画編集:AUTOMUSS

デザイン:SH@RP  CHOCO 

テキスト:西島大介

協力:竹田寿美雄(Revel) 矢野健二(角川書店) 中小路信之(角川書店) ベック バンダイ

印刷・製本:緑陽社

by Katoki,Hjime

Edited by AUTOMUSS

Designed by SH@RP, CHOCO

Text by Daiske NISHIJIMA

Thanks to Sumio TAKEDA(Revel), Kenji YANO, Nobuyuki NAKAKOUJI

Printed in JAPAN

© サンライズ・創通エージェンシー

© サンライズ・創通エージェンシー・名古屋テレビ

© サンライズ・創通エージェンシー・テレビ朝日

© KATOKI,HAJIME

無断転載を禁じます。

盗版や在庫のお問い合わせには応じかねますの御了承下さい。

20th ANNIVERSARY  
GUNDAM FIX EXHIBITION



# GUNDAM FIX TRANNITION